

Tartu Ülikool  
Sotsiaalteaduste valdkond  
Haridusteaduste instituut  
Õppekava: Eripedagoogika ja logopeedia

Liina Järvsoo  
VAATLUSPROTOKOLLI KOOSTAMINE LAPSE MÄNGUOSKUSTE HINDAMISEKS  
KOOLIEELSES LASTEASUTUSES  
magistritöö

Juhendaja: Madli Vahtramäe  
Kaasjuhendaja: lektor Pille Häidkind, *PhD*

Tartu 2019

## **Kokkuvõte**

### **Vaatlusprotokolli koostamine laste mänguuskuste hindamiseks koolieelses lasteasutuses**

Kõikide laste mänguuskused vajavad täiskasvanupoolset juhendamist, kuid erivajadustega lapsed vajavad sihipärasemat ja tõhusamat tuge, seejuures sõltub lisatoe vajadus lapse arengutasemest. Eripedagoog peaks õpetajat juhendama nii laste mänguuskuste hindamisel kui ka toetamisel, kuid asjakohaseid vahendeid selleks on lasteaedades vähe.

Käesoleva magistritöö eesmärk on kaardistada, kuidas määratletakse mänguuskusi lasteaegade õppekavades, kuidas laste mänguuskuste arengut õpetajate poolt hinnatakse ja toetatakse ning koostada mänguuskuste hindamiseks vaatlusprotokoll.

Vaatlusprotokolli koostamiseks analüüsiti 16. lasteaia õppekava, küsitleti 29 lasteaiaõpetajat ja 7 eripedagoogi ning paluti eksperthinnanguid 4 eksperdilt. Õppekavadest selgus, et mänguuskuste eeldatavaid tulemusi on kirjeldatud ebaühtlaselt. Küsitlusest selgus, et nii õpetajad kui ka eripedagoogid vajavad lisavahendeid laste mänguuskuste tõhusamaks hindamiseks.

Magistritöö tulemusena valmis lapse mänguuskuste hindamise vaatlusprotokoll koos juhendiga, mis on abiks õpetajale ja eripedagoogile lapse mänguuskuste kaardistamisel ja edasise arendustöö kavandamisel.

*Märksõnad: mänguuskused, lasteaiaõpetaja, eripedagoog, koolieelne iga*

## **Abstract**

### **Preparing an inspection report for assessment of children's playing skills at a pre-school child care institution.**

All children require adult instruction to develop their playing skills, but the children with special needs need more targeted and efficient support, thereat, the need for additional support also depends on the level of development of a specific child. A special education teacher should instruct the teacher in the assessment as well as in supporting children's playing skills, but nursery schools lack the proper resources for this.

The aim of the Master's thesis is to map how playing skills are defined in the curricula of nursery schools and how development of children's playing skills is assessed and supported by teachers, and to draw up an inspection report for assessment of playing skills.

In order to draw up the inspection report, the curricula of 16 nursery schools were analysed, 29 pre-school teachers and 7 special education teachers were interviewed, and 4 experts were asked to provide their expert assessments. The curricula revealed that the expected outcomes of playing skills are not described uniformly. The interviews showed that the teachers as well as special education teachers require additional resources for more efficient assessment of children's playing skills.

As a result of the Master's thesis, an inspection report for assessment of a child's playing skills and the instructions thereof were drawn up which will assist teachers and special education teachers in mapping a child's playing skills and planning further development.

*Keywords: playing skills, pre-school teacher, special education teacher, pre-school age*

## Sisukord

Sissejuhatus .....	5
Mäng .....	6
Mängu olemus .....	6
Mängu liigid .....	7
Mänguuskused .....	9
Mänguuskused erivajadustega lastel .....	10
Mänguuskuste hindamine .....	12
Mänguuskuste toetamine ja arendamine .....	14
Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused .....	16
Metoodika .....	18
Valim .....	18
Mõõtevahendid .....	21
Protseduur .....	22
Andmeanalüüsi meetodid .....	22
Tulemused .....	24
Lasteaedade õppekavade analüüs .....	24
Õpetajate ja eripedagoogide küsitluse tulemused .....	27
Ekspertide hinnangud vaatlusprotokollile .....	34
Arutelu .....	37
Tänu sõnad .....	41
Autorsuse kinnitus .....	42
Kasutatud kirjandus .....	43
Lisad .....	48
Lisa 1. Küsimustik õpetajatele ja eripedagoogidele .....	48
Lisa 2. Vaatlusprotokolli tööversioon .....	54
Lisa 3. Kirjad ekspertidele .....	57
Lisa 4. Ekspertide tagasisidevormid .....	61
Lisa 5. Mänguuskuste vaatlusprotokoll .....	65
Lisa 6. Kiri lasteaedade juhtidele .....	68

## Sissejuhatus

Mäng on lapse õppimise viis ja arengunäitaja. Laps õpib ja omandab uusi oskusi ja teadmisi läbi mängu. Selle kaudu saab hinnata lapse teadmisi ja oskusi ning see näitab ka tema lähimat arenguvalda.

Õpetajad ja arengupsühholoogid on mängu pidanud tähtsaks läbi ajaloo. Lapsed on alati mänginud ja kajastanud mängus nähtut ja kogetut. Lapse jaoks ei ole määrav riik ega kultuur, nemad naudivad ja kogevad mängulist tegevust igal pool. Reima (1922) on ligi sajand tagasi öelnud, et mäng on niisama vana kui lapsedki, viidates seejuures nii vanade egiptlaste puusärgidest leitud nukkudele kui ka *British Museum*’is hoitavatele vanadele mänguasjadele. Olenemata elamise ajast ja kohast, on mäng olnud alati kogetu jäljendamine. Ajal, mil lapsed elasid sõjakollete keskel või nägid vanemaid tegemas igapäevaselt põllutöid, jäljendasid lapsed nähtut mängus. See näitab, et mängus peegeldub keskkond, milles lapsed parasjagu elavad. Laste mängu jälgides on võimalik näha, kuidas nad mõistavad täiskasvanute tegevusi (Spivakovskaja, 1986).

Enne Eesti taasiseseisvumist oli mänguõpetus koolieelses lasteasutuses sihipärane ning täiskasvanu poolt suunatud ja juhendatud tegevus (Galinskaja, 1974). Konkreetsed mängud ja tegevused planeeriti rühmade päevakavadesse nädala kaupa ning need seoti tervikuks lapse kogemust ja ümbritsevat keskkonda arvestades (Alushariduse raamõppekava, 1999). Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008) sätestab, et kogu õpetus käib läbi mängu, kuid uuringud (Smirnova & Gudareva, 2017; Kuusik, 2004) näitavad, et lapsed mängivad varasemaga võrreldes üha vähem. Mängu osakaalu vähenemisel mängib suurt rolli ajas muutunud keskkond (Lewis, 1993). Interaktiivsetes seadmetes mängimine stimuleerib samuti vaimset aktiivsust ja võistlustahet, kuid füüsiline aktiivsus ja loovus jäävad seejuures tahaplaanile (Lewis, 1993).

Lapse mängu ei saa vaadata teistest valdkondadest isoleeritult, sest lapse mänguoskuste tase annab muuhulgas aimu lasteaia tehtava pedagoogilise töö tasemest (Rohtla, 1967). Mängu õpetamiseks, mõjutamiseks ja suunamiseks peab õpetaja mõistma lapse arengu dünaamikat ning teadma ja tundma mängu seaduspärasusi. Lapse täiusliku psüühilise arengu huvides vajab mäng täiskasvanupoolset mõjutamist (Spivakovskaja, 1986).

## Mäng

Mängul ei ole kindlat definitsiooni, kuid siiski on mäng lihtsasti äratuntav. Mäng on vabatahtlik mängija poolt mõjutatav tegevus, mis pakub osalejale rõõmu. Vögotski (2016) arvates on mäng lapse arengu aluseks – mängus saab laps kogeda olukordi ja tunnetada situatsioone, mille lahendamiseks ja mõistmiseks reaalses elus pole ta veel suuteline. Seega saab laps mängus uusi oskusi õppida ja neid harjutada, sest mängus viiakse ühte tegevust läbi korduvalt (Eberle, 2014; Goldstein, 2012; Kikas & Niilo, 2008).

Mängu toimumiseks on vaja vaba tahet, (Miller & Almond, 2009) loovust ja soovi mängida. See ei ole vaid meelelahutus, vaid tõsine tegevus, mis annab meile teavet lapse üldisest arengust. Mäng võib olla nii aktiivne kui ka passiivne (Eberle, 2014), vaba või juhitud, kuid see on alati sotsiaalne tegevus. Üksi mängides annavad kujutletud kaaslased sellele sotsiaalse olemuse (Eberle, 2014). Mängu defineeritakse küll autorite poolt erinevalt, kuid enamasti tuuakse siiski välja, et on mäng loov, spontaanne ja arendav sotsiaalne tegevus.

## Mängu olemus

Mäng on ürgse päritoluga ning selle kaudu toimub lapse ettevalmistus eelseisvaks eluks. Täiskasvanu peab looma mänguks vajalikud tingimused, et laps saaks areneda nii vaimselt, füüsiliselt kui ka sotsiaalselt (Leppik, 2004). Mängus kogetakse erinevaid emotsioone, sest lapsed peegeldavad seal elulisi situatsioone. Laste mängu jälgides näeme, et suur osa tegevusest on väga tõsised. Nii nagu mängu ei ole suudetud üheselt defineerida, ei ole ka mängu kriteeriume üheselt välja toodud. Kõige rohkem iseloomustavad mängu järgmised tunnused: ettearvamatus, spontaansus ning paindlikkus, lisaks peab mängus esindatud olema tinglikkus ja näilisus (Ugaste, 2005, 2017). Mängus väljendub lapse loovus, ilmnevad tema kujutlused ja oskused neid edastada.

Krasnov ja Pepler (1980) on toonud välja, et “paindlikkus” võtab kokku mängu sisu ja vormi variatiivsuse. Positiivne tunne võib kujutada rõõmu, lõbu või mõnu, mida väljendab tihti naer. Näilisus annab teada teesklastusest ja sisemine motivatsioon viitab lapse enda tahtele mängu algatada, jätkata või lõpetada. Smith ja Vollstedt (1985) tegid Krasneri ja Pepleri mudeliga empiirilise katse, kus nad näitasid 70 täiskasvanule lühikesi videokatkeid 3–5-aastastest mängivatest lastest. Selgus, et mängulisena nähtud katkendeid peeti paindlikuks ja positiivsust väljendavaks (Smith & Vollstedt, 1985 viidatud Smith, Cowie, & Blades, 2008). Smith jt (2008) lisavad, et mängu kriteeriumitena võiks näha mängurõõmu, mõnu ning fantaasia olemasolu. Mängu alustamine, kestvus ja lõpetamine on sageli tulenev laste vabast

tahtest. Sisemist motiveeritust mängus osaleda näitab laste vabatahtlikkus ja huvi tegevuse vastu. Mäng on enamasti täis laste fantaasiat ja koosneb Bruce (2018) sõnul lapse olemasolevatest kujutlustest.

### **Mängu liigid**

Piaget (1951; viidatud Lewis, 1993 j) on jaganud mängu arengu lähtuvalt lapse mõtlemise arengust kolme etappi. Esimene on sensomotoorne harjutusmäng, mis kestab umbes lapse 18-kuu vanuseks saamiseni. Selles mängus omandab laps uusi oskusi läbi imiteerimise ja kordamise. Teine etapp on sümbolmäng, mis vastab lapse operatsioonide-eelse mõtlemise tasemele ja on aktuaalne alates teisest eluaastast. Selles mängus kasutatakse ühte eset teise asemel (nt puupulk lusikaks). Lapse jaoks ei ole oluline esemetevaheline sarnasus, vaid asendamine toimub funktsiooni alusel. Esemetega tehakse vastavaid kujuteldavaid liigutusi. Kolmas etapp algab ja jääb domineerima kuue-seitsmeaastaselt. Selleks on reeglitega mäng, mis vastab mõtlemise konkreetsete operatsioonide tasemele ja seega sarnaneb kõige rohkem reaalsele elule.

Ugaste jt (2009) jagavad mängud loovmängudeks ja reeglitega mängudeks. Loovmäng on oma olemuselt vaba, sest selle algatab laps ise ning annab seeläbi oma mängule isiksusliku mõtte. Loovmängudeks on rolli-, ehitus- ja lavastusmängud. Reeglitega mängud on kindlate kokkulepetega, millest osalejad peavad kinni pidama. Õppemängud sisaldavad samuti reegleid ja on olulised lapse teadmiste ning oskuste täpsustamiseks ja kinnistamiseks.

Barton (2016) ja Bruce (2018) aga liigitavad mängu lähtudes sellest, kuivõrd areng kulgeb sotsiaalses ja kognitiivses plaanis. Sotsiaalses plaanis on oluline, kas laps eelistab mängida pigem üksi või kaaslasega ja missugused on nende vahelised suhted tegevuse kestel. Kognitiivses mõttes arenevad mängu puhul esemetele antavate funktsioonide tähendused. Esemetega tegutsemine areneb paralleelselt sotsiaalse suhtluse arenguga kogu koolieelse ea vältel.

Niilo ja Kikas (2008) on toonud välja erinevate mänguliikide kirjeldused (tabel 1). Autorid arvestavad mängu liigitades lapse arengut ning seda, kas laps eelistab mängida valdavalt üksi või koos kaaslasega.

**Tabel 1.** Mänguliigid ja valdkonnad, millega need on seotud (Niilo & Kikas, 2008)

Mänguliik	Kognitiivsed oskused	Sotsiaalsed oskused	Motoorsed oskused
Harjutamismäng – tegevuste juhuslikud kombinatsioonid (nt palli maha viskamine, lusika maha kukutamine). Iseloomulik on tuttava tegevuse matkimine ja pidev kordamine.	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Konstruktivne mäng – laps kasutab materjale konstrueerimiseks, mis on oluline põhjuslike seoste mõistmiseks.	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Kujutlusmäng – kujutletakse üks asi teiseks (nt puupulk lusikaks). Kujutlusmäng tekib kolmandast eluaastast ja saavutab haripunkti koolieelse ea lõpuks.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Lavastus- ehk süžemäng – lapsed mängivad läbi nt muinasjutu või kogetud olukorra süžeed.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Rollimäng – lapsed jälgendavad kogetud situatsioone ja kehastuvad mingisse rolli, vanuse kasvades väljendavad suhteid ja suhtlemist aina detailsemalt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Müramismäng – on turvaline viis kogeda füüsilist kontakti läbi võitluse, kontrollides seejuures oma emotsioone ning väljendades sõprussuhteid.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reeglitega mäng ehk võistlusmäng – reeglid on eelnevalt kokku lepitud ja osalised eeldavad nende järgimist.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Õppemäng – võrdselt on esindatud nii mängulisus kui ka õpetlikkus. Tavaliselt algatab või juhendab mängu täiskasvanu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Laps areneb mängus nii füüsiliselt, emotsionaalselt, kognitiivselt kui ka sotsiaalselt. Füüsilist arengut toetavad harjutus-, müramis- ja rollimängud. Motoorikat ja kognitiivset arengut toetavad hästi konstrueerimismängud, kus lapsed õpivad esemete omadusi tundma nii vaadeldes kui ka katsetades. Kujutlusmängud, kus lapsed arvestavad enda ja teiste poolt kehtestatud reegleid, toetavad lapse sotsiaalsete oskuste arengut. Erinevad mänguliigid kujunevad lapsel välja järk-järgult.



## Mänguuskused

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2008) järgi moodustavad üldoskuste valdkonna tunnetus- ja õpioskused, sotsiaalsed, enesekohased ning mänguuskused. Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad on: mina ja keskkond, keel ja kõne, eesti keel kui teine keel, matemaatika, kunst, muusika ja liikumine. Mänguuskusi peetakse kõigi üldoskuste ning õppe- ja kasvatustegevuse eri valdkondade oskuste ja teadmiste arengu aluseks ning ühendvaks lüliks, läbi mille omandab laps uusi teadmisi ja oskusi (Brotherus *et al.*, 2001; Butterworth & Harris, 2002; Rohtla, 1967; Spivakovskaja, 1986; Ugaste, 2005; Ugaste, Tuul & Välk, 2009).

Lapse igal arenguetapil on kindel juhtiv tegevus, mida sel ajal on kõige efektiivsem arendada. Lapse tegevuste areng on seotud järgnevate perioodidega:

- imikuiga (0–1 a) – emotsionaalne suhtlemine täiskasvanuga;
- väikelapseiga (1–3 a) – esemeline tegevus;
- koolieelne iga (3–7 a) – rollimäng (Elkonin, 2006).

Lasteaias olemise aeg on väikelapse- ja koolieelne iga. Väikelapseas muutub esemeline tegevus aina detailsemaks. Laps jälgib tähelepanelikult, kuidas täiskasvanu erinevaid esemeid käsitleb ning õpib ise samuti neid otstarbekohaselt kasutama (Brotherus, Hytönen & Krokfors, 2001). Mäng areneb emotsionaalses koostöös täiskasvanuga, hiljemalt umbes pooleteise aastase lapse puhul peaks täiskasvanu “kuulama” lapse mänguideid ja neid omalt poolt vajalikul määral toetama (Brotherus *et al.*, 2001; Niilo & Kikas, 2008). Kui lapsel on mängimiseks sobiv keskkond, siis toetab see ka mänguuskuste arengut. Mäng areneb kujutluste tekkimisel ja nendevaheliste seoste loomisel. Kui laps on mõistnud ümbritseva keskkonna ja esemete omadusi, kasutab ta edaspidi õpitut ja kogetut oma mängus (Ugaste, 2017).

Kolmandal eluaastal hakkab lapsel tekkima rollimäng, mis on koolieelse ea juhtiv tegevus. Teadmiste ja kogemuste kasvades muutub lapse mäng järjest sisukamaks (Ugaste *et al.*, 2008). Lisaks täiskasvanuga mängimisele kujuneb tal valmisolek mängida ka koos teise lapsega. Esmalt eelistatakse mängida kaaslasega kõrvuti, seejärel tekib huvi teise lapse tegevuse vastu, millest edasi hakkab arenema juba koosmäng. Parten (1932) on lapse arengust lähtuvalt välja toonud eakaaslasega tegutsemise etapid: tegevusetus, pealtvaatamine, üksikmäng, paralleelne mäng, assotsiatiivne mäng ja koosmäng. Viimase etapini jõuavad lapsed neljandaks eluaastaks.

Koosmängu tekkimisel osaleb laps erinevates mänguliikides enamasti koos kaaslasega. Ta õpib arvestama sotsiaalseid reegleid, taluma mängus kaotust ja tundma võidust rõõmu, lahendama tekkinud probleeme ja neid üle kandma edaspidi elulistesse olukordadesse.

6–7-aastase lapse eeldatavad mänguuskuste arengu tulemused on, et laps:

- 1) tunneb mängust rõõmu ning on suuteline mängule keskenduma;
- 2) rakendab mängudes loovalt oma kogemusi, teadmisi ja muljeid ümbritsevast maailmast;
- 3) algatab erinevaid mängu ja arendab mängu sisu;
- 4) täidab mängudes erinevaid rolle;
- 5) järgib mängureegleid ning oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada;
- 6) suudab mängu käigus probleeme lahendada ja jõuda mängukaaslastega kokkuleppele;
- 7) tunneb rõõmu võidust ja suudab taluda kaotust võistlusmängus;
- 8) kasutab mängudes loovalt erinevaid vahendeid (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008).

### **Mänguuskused erivajadustega lastel**

Mänguuskuste arengu toetamist vajavad kõige enam just lisatuge vajavad või erivajadustega lapsed. Erivajaduste liigid lähtuvad eripära avaldumisest ja tekkepõhjustest järgnevalt: andekus, spetsiifilised arenguhäired, emotsionaalsed ja käitumishäired, kõnepuuded, intellektipuuded, nägemispuuded ja kuulmispuuded (Kõrgesaar, 2002). Mängude liikide all tõi autor välja, kas vastav mänguliik mõjutab kõige enam mootorikat, sotsiaalseid või kognitiivseid oskusi. Olenevalt erivajaduse liigist võib olla häiritud samade valdkondade areng. Mõjutatud võib olla üks või mitu valdkonda. Näiteks pervasiivse arenguhäirega või arendamist vajavate sotsiaalsete oskustega laste puhul peaks olema mänguuskuste õpetamine sihipärane täiskasvanupoolne mõtestatud tegevus. Pervasiivse arenguhäirega lastel on sageli raskusi ka just sotsiaalsete oskuste kujunemisel. Neil on keeruline luua kujutlusi, teha üldistusi ja neid teistesse situatsioonidesse üle kanda ning olemasolevaid teadmisi laiendada (Barton, 2016; Bergen, 2002).

Lifter, Avery ja Sulzer (1993) uurisid kolme pervasiivse arenguhäirega lapse käitumise kujunemist ja muutusi ning jälgisid, kas lapsed õpivad üldistama kujutlusmängus olnud tegevusi. Lapsi õpetati kahel viisil – arengutasemest ja vanuselistest eesmärkidest lähtuvalt. Kõiki lapsi õpetati individuaalselt. Lapsed ei saavutanud väljundeid ega omandanud õpetatud vanuseliste eesmärkide järgi õpetamisel. Arengutasemest lähtuvalt õpetamisel saavutasid lapsed eesmärgid, mis annab kinnitust, et lapse arendamisel peab nii õpetaja kui ka eripedagoog lähtuma lapsest ja tema lähimast arenguvallast. See võib tähendada, et õppekava jälgimisel pööratakse vajadusel tähelepanu noorema või vanema vanuse eeldatavatele tulemustele. Just pervasiivse arenguhäirega lapse puhul täheldas Barton (2016) raskusi kujutlusmängus ja esemetele teise tähenduse andmises. Bergen (2002) toob uurimuses välja,

et lapse kvaliteetne kujutlusmäng on hilisema abstraktse mõtlemise soodustaja, sest just kujutlusmängul on selged seosed sotsiaalse ja keelelise arengu pädevusega.

Kommunikatsioonipuuetega lastel on raskusi enese väljendamisel, toimuva mõistmisel, suulise või kirjaliku kõnega (kõneloome, kõnetaju, suuline ja kirjalik kõne) või selle komponentidega (hääldamine, hääli tempo). Kõnepuue võib olla kas primaarne või sekundaarne (Kõrgesaar, 2002). Kommunikatsioon mängib olulist rolli lapse tunnetustegevuse arengus ja käitumisoskuste kujundamisel (Padrik & Hallap, 2016). Seega võivad kommunikatsioonipuuetega lastel tekkida mõistmisraskuste tõttu emotsionaalsed või käitumisprobleemid, mille all kannatab ka mänguuskuste areng. Laps ei mõista mängus situatsiooni, kõnet või mängujuhendit. Sellest lähtuvalt võib kõnepuudega lapse mänguuskuste areng olla seotud nii kognitiivse kui ka sotsiaalse mahajäämusega.

Kehapuuetega laste puhul on esmane probleem motoorika mahajäämus. Valdav on liikumispuue, milleks võib olla liigutusfunktsioonide arengu pidurdumine, arenematus või hääbumine (Häidkind, 2008). Lapse lisatoe vajadus sõltub erivajaduse raskusastmest. Liikumispuudega laps võib lisaks üld- ja peenmotoorika arendamisele vajada ka tunnetustegevuse ja kognitiivse poole toetamist. Sobitusrühmasesse kaasatud liikumispuuetega lastele on sotsiaalsete oskuste õpetamisel abiks rühmakaaslased koos rühmameeskonna ja olemasolevate tugispetsialistidega.

Meelepuuetega (kuulmis- ja nägemispuue) laste puhul kasutatakse lapse arendamiseks ja maailmapildi loomiseks enam teiste meelte rakendamist (Laas & Raud, 2007). Nägemispuudega lapse mänguuskuste areng vajab lisatuge, sest laps peab tajuma maailma teiste meelte abil. Mängudes on oluline teadlikult kasutada erinevaid meeli uute kogemuste omandamiseks (kuulmine, kompimine, kehaasendi tunnetus, haistmine, maitsmine) (Häidkind, 2008). Kuulmispuudega lapsed vajavad intensiivset kõneravi ja eriõpet. Sobitusrühmas käivad kuulmispuudega lapsed vajavad pidevat logopeedilist ja eripedagoogilist abi. Kuulmisprobleemide korral võib esineda kognitiivse arengu mahajäämus ja lisaks kaasneda sotsiaalsed probleemid, mis mõjutavad ka mänguuskuste arengut.

Erivajadused ei pruugi seista üksteisest isoleeritult vaid esinevad tihti koos. Oluline on eristada primaarset ja sekundaarset probleemi. Erivajadustega laste kaasamiseks ja nende mänguuskuste sihipäraseks toetamiseks peab õpetaja tegema koostööd lasteaiatugispetsialistide ja perega.

### Mänguuskuste hindamine

Mänguuskusi hinnatakse enamasti vaatluse teel vabamängus või õpetaja suunatud tegevustes. Vögotski (2006) sõnul on õpetaja roll lapse mängu vaadeldes olla kriitiline ja esitada lapsele väljakutseid (Burner, 1986 viidatud Kivi & Sarapuu, 2005 j; Vögotski 2016). Mänguuskusi saab hinnata ka last, lapsevanemaid, õpetajaid või teisi lapsega kokkupuutuvaid täiskasvanuid küsitledes. Eripedagoogid küsivad lisainfot lapse arengu (sh mänguuskuste) kohta lähima arenguvalla väljaselgitamiseks tihti rühma meeskonnalt, sest õpetajad ja õpetaja abid on lapsega koos suurema osa päevast ning näevad tegevustes last rohkem (Häidkind & Villems, 2013). Lisaks on võimalik lapse mängu kohta infot koguda testimise teel, mis võimaldab lapse sooritust võrrelda teiste samas vanuses laste sooritustega (Häidkind & Oras, 2016). Gorkin (2009) hindas lapse mänguuskusi sümboolse mängu testi abil, kus laps mängib etteantud mängukomplektiga ning juhendaja annab lapsele mängimise kohta etteantud viisil kindlaid korraldusi.

Häidkind, Schults ja Palts (2018) kasutasid kolme hindamisvahendit. Läbiviidud uurimuses tõid õpetajad 3–4a laste sotsiaalsete oskuste küsimustikus välja, et lapsed teevad sageli teistega koostööd rolli- ja võistlusmängudes. Samuti seda, et lapsed mängivad fantaasiat kasutades läbi igapäeva olukordi kajastavaid rollimänge. Õpetajate hinnangul eelistavad 3–4-aastased lapsed tegutseda koos eakaaslasega.

Ameeriklane Johnson jt (1987) on koostanud koos kolleegidega Parten-Piaget ja Howesi mänguskaala. Saare (1997) sõnul on eelmisel sajandil kasutatud Eesti lasteaeades mõlemat mänguskaalat laste mänguuskuste hindamiseks. Partner-Piaget mudelis vaadeldakse ja hinnatakse lapse üksik- ja koosmängu ning kaaslasega kõrvuti mängimist. Samuti seda, kui laps ei mängi ja tegeleb mittemängulise tegevusega. Skaala koosneb 12. mängukategooriast ja lisaks mittemängulistest tegevustest, mis toetavad hindajat lapse sotsiaalse ja kognitiivse arengu taseme määramisel. Parten-Piaget skaala järgi tuleb teha vaatlusi korduvalt, et vähendada juhuslikke eksimusi. Kõiki lapsi tuleb jälgida kordamööda 15 sekundit. Pärast vaatlust analüüsib vaatleja tabeli alusel, kas lapse sotsiaalne areng on vastavuses lapse vanusega ja kas laps mängib kognitiivselt küpset mängu (Saar, 1997).

Howesi skaala võimaldab analüüsida laste omavahelisi suhteid. See on laste sotsiaalsete oskuste ja mänguuskuste mõõtmise skaala, mis on detailsem kui Partner-Piaget skaala, sest sellel on kaks kõrvuti mängimise kategooriat: lihtne paralleelne mäng ja koos vastastikuse vaatlusega kõrvuti mäng (assotsiatiivne mäng). Howesi skaalal on samuti mängulised ja mittemängulised tegevused ning vaadeldava mänguepisoodi intervall on 15 sekundit. Kui kõiki lapsi on jälgitud, alustatakse uut vaatlusringi, kus igat last vaadeldakse taas 15 sekundit.

Saadud informatsiooni toel püütakse muuta paremaks laste mängu, arendada sotsiaalset teadlikkust, kommunikatsiooni ja laste koordineerimisvõimet kaaslaste suhtes (Howes, 1980; Saar, 1997).

Rubin (1989) on koostanud mängu vaatlusskaala, milles on jaotanud vaadeldavad mängud sotsiaalseteks, kognitiivseteks ja mittemängulisteks tegevusteks, mille sees on omakorda kategooriad: tegevusetus, üksikmäng, assotsiatiivne ja koosmäng. Esimesed 30 sekundit peaks vaatleja olukorraga tutvuma ning alles seejärel hakkab ta vaatluslehele nähtut märkima. Vaatluslehele märkimisele kuluvaks ajaks on arvestatud üks minut. Rubin (1989) soovib tulemuse saavutamiseks vaadelda last 5 minutit mistahes päeval. Kui vaadeldud aja jooksul tekib lapsel kaaslas(t)ega konflikt, vestluses või mängides suuremas grupis, siis soovib Rubin üles märkida tabeli kõrvale tegevuses osalenud kaaslaste nimed. Vaatleja jälgib ka sotsiaalseid oskusi ja märgib üles, kas suhtlus on positiivne (nt esemete andmine, soe tervitus, naeratamine, nalja jutustamine) või negatiivne, mis muudab mängukaaslaste õnnetuks (nt solvamine, lükkamine, vastu lükkamine, karjumine, ignoreerimine, löömine) (Furman & Hartup, 1979; Rubin, 1989).

Vinogradova, Ivanova, Savenkova ja Tsaplina (2017) viisid läbi uuringu, kus uurijad soovisid vaatluse teel kindlaks teha eelkooliealiste laste mänguuskuste taseme, määrata nende võimete arengudünaamikat ning uurida mänguvõimaluste erinevusi. Nad tõid oma uurimuses välja, et mänguuskuste kujunemisel on oluliseks just sotsiaalsete oskuste kujunemise protsess, sest selle kaudu õpivad lapsed kaaslastega suhtlema, nendega arvestama ning tekivad koostööks ja suhtlemiseks vajalikud pädevused. Empaatilised ja teiste tundeid arvestavad lapsed küsivad mängus rohkem küsimusi, kaaluvad enam erinevaid valikuid, loovad uusi mänguskeeme ja suudavad mängus kergemini ümber lülituda (Vinogradova *et al.*, 2017). Coelho, Torrese, Fernandese ja Santose (2017) uuringus vaadeldi laste mänguuskusi läbi suhtluskoostöö ja mänguaktiivsuse ning sõprussuhete seoste. Uuringus osales 128 kolme–kuni viieaastast last. Kolme vanusegrupi uurimisest selgus, et juba varajases eas on käitumine mängimise ajal seotud sõpruse ja sotsiaalsete oskuste kujunemisega (Coelho *et al.*, 2017).

2018. aastal on Aljes ja Allas koostanud vaatlusmöödiku, millega on võimalik hinnata lasteaiaõpetaja poolt läbiviidavates õppetegevustes õppemängude ja mänguliste elementide kasutamist. Möödikuga hinnati kui palju kasutavad õpetajad hommikustes tegevustes õppetegevustes õppemänge ja mängulisi elemente. Tulemustest selgus, et õpetajate poolt läbiviidavates tegevustes esinevad suuremal või vähemal määral möödikus väljatoodud mängulised tunnused. Lisaks (2018) tõid nad välja, et õpetajad peaksid rohkem tähelepanu pöörama tunnusele “koostöövõime tugevdamine”, et sotsiaalseid oskusi läbi mängu arendada.

Bartoni (2016) sõnul soodustab mängimisest tulenev kasu iseseisvust, probleemide lahendamise oskust ja loob eeldusi akadeemiliseks eduks. Koolieelses eas tuleks seada esiplaani mänguuskuste arendamine, mis annab kooli minnes nii sotsiaalsete suhete, emotsioonidega toimetuleku kui ka akadeemiliseks eduks paremad alused. Koolieelse hariduse suund peab olema suunatud mänguuskuste õpetamisele, mitte niivõrd akadeemiliste teadmiste omandamisele ja kooliks ettevalmistamisele (Coelho *et al.*, 2017; Smirnova & Gudareva, 2017).

Myers, McBride ja Peterson (1996) on leidnud, et parimad ja laiaulatuslikumad hindamisvahendid koolieelses eas on suures osas mängul põhinevad, seega on mängulise tegevuse abil võimalik tuvastada lapse arengus esinevad tugevused ja nõrkused. Mängupõhist hindamist saab parimal viisil teha lapsele sobivas ja loomulikus keskkonnas (Häidkind & Villems, 2013).

### **Mänguuskuste toetamine ja arendamine**

Last ümbritsev keskkond peab olema turvaline, eakohasust arvestav ja sisustatud vastavalt laste huvidele (Õun, 2005). Keskkondlikud mõjutajad võivad olla nii füüsilised kui ka sotsiaalsed. Füüsilise keskkonna alla kuuluvad vahendid, aeg ja ruum. Sotsiaalse keskkonna alla suhted teiste inimestega (vanemad, õpetajad ja teised lapsed).

Mängimiseks on vaja piisavalt aega, sobilikku ruumi ning eakohaseid vahendeid (Kivi & Sarapuu, 2005; Leppik, 2004; Mänd, 2003). Pakutud mänguasjade seast ei ole niivõrd tähtis mänguasja funktsioon, kuivõrd see, mida laps sellega teha saab ja oskab. Erineva funktsiooniga esemetega mängides õpib laps neid eesmärgipäraselt kasutama, rakendades vahendeid nende eesmärkidest lähtuvalt või asendusmänguasjadena. Laps vajab arengu toetamiseks erinevaid mänguasju, näiteks liikumist soodustavaid vahendeid, et keha püsiks toonuses ning füüsiline areng toetaks vaimset arengut. Sensorseks arenguks vajab laps aga didaktilisi mänguasju, erinevaid vormikarpe üksteise sisse ja peale panekuks, kompimismänge, erinevaid kinni- ja lahtitegemismänge, doomino ja lotomänge ning sobitusmänge. Sotsiaalse arengu seisukohalt on oluline, et lapsel oleks võimalus matkida oma kogemusest lähtuvalt elulisi situatsioone: selleks on kindlasti vajalikud ka nukud ja autod (Kivi & Sarapuu, 2005; Leppik, 2004; Mänd, 2003).

Lastele mõeldud vahendid nagu mänguasjad, raamatud, kunsti- ja meisterdamistarbed ning lauamängud peavad olema eakohased, toetama õpitegevust ja asuma lapsele kättesaadavas kohas (Jakobson, 2004; Nugin, 2013). Mööbel peaks vastama kasvule ja olema laste jaoks turvaline (Nugin, 2013; Tervisekaitse nõuded koolieelses lasteasutuses..., 2010).

Võimalusel võiks saada ruumis mööblit ringi paigutada lähtudes nädalateemast või tegevustest keskustes (Gordon & Burch, 2006). Ruumis asjade paigutust arvestades tuleb mõelda ka laste silmade kõrgusele, et nad näeksid endavalmistatud meisterdusi, rühmas toimuvaid olukordi ja kunstitöid, mis ajendaksid lapsi antud teemal mängima ja oma fantaasiat rakendama.

Lapse esmased sotsiaalsete keskkondlike teguritega kokkupuutekohad on kodus, kus vanemad peavad lapsele tagama turvalise keskkonna ja eelkõige kiindumussuhte, mis on aluseks tulevikus kaaslastega suhete loomisele (Bowlby, 1988). Lapsele turvalisuse pakkumine läbi probleemhetkede ennetamise ja koosmängimise võimaldamise on eriti vajalik kuni kolmanda eluaastani (Gardner & Shaw, 2008). Eestis on tavaks, et lapsed viiakse lasteaeda valdavalt teisel-kolmandal eluaastal. Lapse lasteaeda jõudes võtab turvalise täiskasvanu ning õppe- ja kasvatustöö eest vastutaja rolli üle suures osas rühmaõpetaja.

Lasteaias on laste sotsiaalsete ja mänguuskuste arenguks olulisel kohal suhtlemine eakaaslastega (Hana & Petrů, 2017), sest just see loob võimalused nimetatud oskuste pidevaks harjutamiseks (Crick & Dodge, 1994). Mäng ei arene spontaanselt, vaid vajab spetsiaalset täiskasvanupoolset juhendamist (Tuuling, 2009) nii kodus kui ka lasteaia keskkonnas. Lapse arendamise peamiseks vormiks on täiskasvanute poolt juhitud ja organiseeritud tegevused, mida korraldatakse lasteaedades õppekava alusel. Õpetajad ja eripedagoogid peavad kasutama meetoodilisi võtteid, mis äratavad laste tähelepanu ja tekitavad neis huvi toimuva vastu (Strebeleva, 2010). Erinevate näidiste järgi õpetamine, toetumata lapse kogemusele, ei aita kaasa lapse vaimsele arengule ega mängulise tegevuse täiustumisele (Tuuling, 2009). Õpetaja peab olema teadlik, miks ta valib vastava mängu ja milliseid oskusi ta soovib mänguga õpetada või arendada (Plummer, 2008). Kõik lapse arengut toetavad täiskasvanud peavad toetama lapse tugevusi ning märkama lapse arendamist vajavaid külgi (Häidkind & Oras, 2016).

Erivajadusega lapse arengutase erineb oluliselt eakaaslastest. Erivajadustega laste kaasamine saab alguse lasteaias ja enamasti käib pea igas rühmas mõni lisatuge vajav laps. Kui eakohase arenguga lapse puhul hindab lapse arengut enamasti rühmaõpetaja, siis erivajadustega lapse puhul teevad õpetaja ja eripedagoog tihedat koostööd lapse taseme ja arengudünaamika välja selgitamiseks (Jürimäe & Treier, 2008). Õpetaja ja eripedagoogi koostöö annab võimaluse analüüsida hindamistulemusi, kavandada lapsest lähtuvalt jõukohaseid arendustegevusi ja seada järgneva arenduseesmärgi. Lähtudes mänguuskuste hindamise tulemustest saab õpetaja oma tegevust lapse toetamisel muuta (Niilo & Kikas

2008) ning pakkuda sobilikku abi. Häidkindi ja Orase (2016) sõnul on arendustegevuste läbiviimisel võimalik muuta näiteks materjali mahtu, tegevuste kestust ja abistamise määra.

Arengulise erivajadusega lapse toetamine toimib lasteaiapersonali ja pere koostöös. Mängu vähesus ja mänguuskuste puudumine on lapse arengut pärssiv, kuna mäng on peamine vahend kaaslastevahelisteks suhete arendamiseks, keskkonna avastamiseks, keele õppimiseks ja oskuste harjutamiseks (Barton, 2016). Kui eakohase arenguga lapse puhul vajab mäng suunamist ja täiskasvanupoolset jälgimist, siis erivajadustega laste puhul tuleb lastele mänguuskuste etappe osadeks võetuna järjekindlalt õpetada. Lisatuge vajavad lapsed õpivad nagu eakohase arenguga lapsedki täiskasvanut ja kaaslast jälgendades, kuid vajavad selleks tihti rohkem täiskasvanupoolset suunamist, selgitamist ja suuremat korduste arvu.

Lapse mänguuskuste arengut tuleb toetada õpetajal ja erivajadustega lapse puhul kaasatakse tihti ka eripedagoog. Kutsestandardites puudutatakse laste mänguuskustega tegelemist küllaltki vähe. Näiteks Õpetaja, tase 6 puhul *selgitab õpetaja välja õppija arengutaseme, lähtudes üld- ja valdkondlikest oskustest ning arvestab neid õppetegevuse eesmärkide seadmisel ning valib lähtuvalt õppe-eesmärkidest ning õppija arengutasemest sobiva õpivara ja –vahendid*. Eripedagoog, tase 7 puhul on kutsestandardis välja toodud, et eripedagoog *uurib ja hindab õppija erivajadusi, kavandab ja viib läbi õppe- ja kasvatustegevuse lähtuvalt õppija lähimast arenguvallast*.

Strebeleva (2010) sõnul toetavad nii lasteaiadõpetaja kui ka eripedagoog lapse mänguuskusi tunnetusprotsessi juhtimise, lapse õpetamine mudeldamise, mängu osalemise ja mängu suunamise teel. Lapse mänguuskuste toetamiseks on vajalik tagada lapsele igakülgset arendav füüsiline ja sotsiaalne keskkond, milles võimaldatakse lapse mänguuskuste arengu toetamist.

### **Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused**

Mänguuskused kuuluvad koolieelse riikliku õppekava alused (2008) üldoskuste valdkonna alla, läbi mille arendatakse kõiki teisi valdkondi. Mäng ja mänguuskused arenevad eakohase arenguga lapse puhul vanuse kasvades paralleelselt üldise arenguga. Lapse arenedes muutuvad mängud fantaasiarikkamaks, sisukamaks ja kujutlused detailsemaks. Laps toetub mängudes oma kogemusele ja ümbritseva keskkonna võimalustele. Täiskasvanu roll on pakkuda lapsele arengut toetavat keskkonda.

Erivajadustega laste puhul vajavad ka mänguuskused sihipärasemat toetust ja õpetust. Lisatõe võimaldamine erivajadusega lapsele on erivajaduse liigist ja raskusastmest. Arvestama peab, et erivajadused ei seisa alati üksteisest isoleeritult ning esinevad tihti



kaasuva(te) ehk sekundaarse(te) probleemi(de)ga (Kõrgesaar, 2002). Parima lähenemise ning toe vajaduse leidmiseks on oluline eristada primaarset ning sekundaarseid faktoreid.

Mänguuskusi võib hinnata erinevate testide abil, kus võrreldakse tulemusi eakohase normi keskmise alusel. Kuid mänguuskusi võib hinnata ka lapsega kokkupuutuvaid isikuid küsitledes. Kõige enam on levinud mänguuskuste vaatlemine. Maailmas on loodud mitmeid mänguuskuste hindamise vaatlusskaalasid (Coelho *et al.*, 2017; Häidkind, Schults, & Palts, 2018; Howes, 1980; Johnson *et al.*, 1987; Rubin, 1989; Vinogradova *et al.*, 2017), mis on aga suuresti sotsiaalsete oskute ja üksi- või koosmängu hindamiseks loodud skaalad. Autorile teadaolevalt on eesti lasteaedades vähe mänguuskuste hindamise vahendeid või puuduvad need sootuks. Nii õpetaja kui ka lasteaias töötava eripedagoogi ülesandeks on laste arendamine läbi mängu ning laste mänguuskuste arendamine. Tihti võib aga hindajal olla puudus vahendist, millega mänguuskuste taset välja selgitada ja hinnata.

Käesoleva magistritöö eesmärk on kaardistada, kuidas määratletakse mänguuskusi lasteaedade õppekavades, kuidas laste mänguuskuste arengut õpetajate poolt hinnatakse ja toetatakse ning koostada mänguuskuste hindamiseks vaatlusprotokoll.

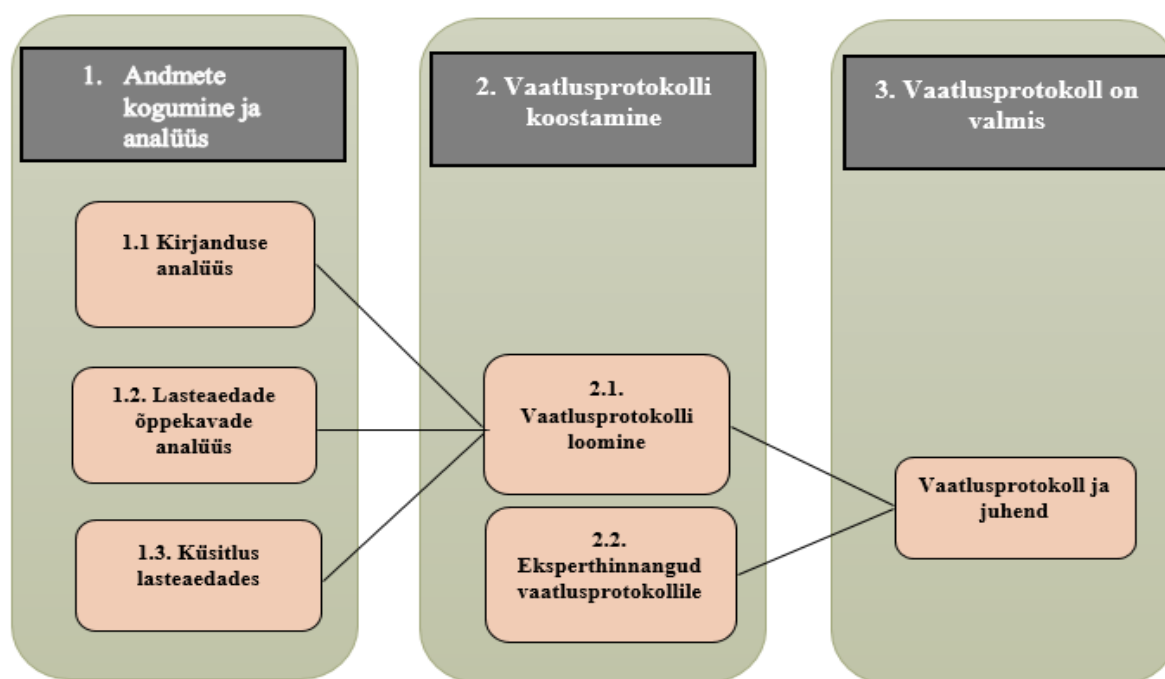
Uurimistöö käigus otsitakse vastuseid järgmistele uurimisküsimustele:

1. Millistele mänguuskuste aspektidele pööratakse lasteaedade õppekavades vanusepõhiselt tähelepanu?
2. Milliseid aspekte õpetajad ning eripedagoogid laste mänguuskuste hindamisel ja arendamisel oluliseks peavad?
3. Millised on ekspertide hinnangud ja soovitusel magistritöö käigus koostatud vaatlusprotokolli kohta?

## Metoodika

Magistritöö eesmärgi täitmiseks planeeriti tegevusuuring. See annab võimaluse analüüsida õpetajate kasutuses olevaid töövahendeid ja luua mänguuskuste hindamiseks, analüüsimiseks (Laherand, 2008) ja arendustegevuste kavandamiseks vaatlusprotokoll. See võiks olla õpetaja ja eripedagoogi töös rakendatav abivahend (Löfström, 2011). Tegevusuuring meetodina aitab õpetajal või eripedagoogil leida lahendusi tekkinud kitsaskohtadele (Brighton & Moon, 2007; Greenwood & Levin, 2007) ehk et võimaldab süstemaatilisemalt ja efektiivsemalt hinnata lasteaialapse mänguuskusi.

Tegevusuuring on oma olemuselt tsükliline (Löfström, 2011). Käesoleva tegevusuuringu etapid on välja toodud joonisel 1.



Joonis 1. Tegevusuuringu etapid.

## Valim

### *Andmete kogumine ja analüüs*

#### *Kirjanduse analüüs*

Uuringu planeerimise etapis tuvastati probleem ja tutvuti olemasoleva kirjandusega, mis oli tegevusuuringu koostamise aluseks (Barton, 2016; Eripedagoogi 7. taseme kutsestandard, 2018; Häidkind, Schults, & Palts, 2018; Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008; Kulderknup, 2009; Niilo & Kikas, 2008; Spivakovskaja, 1986; Ugaste, Tuul, & Välk, 2009;

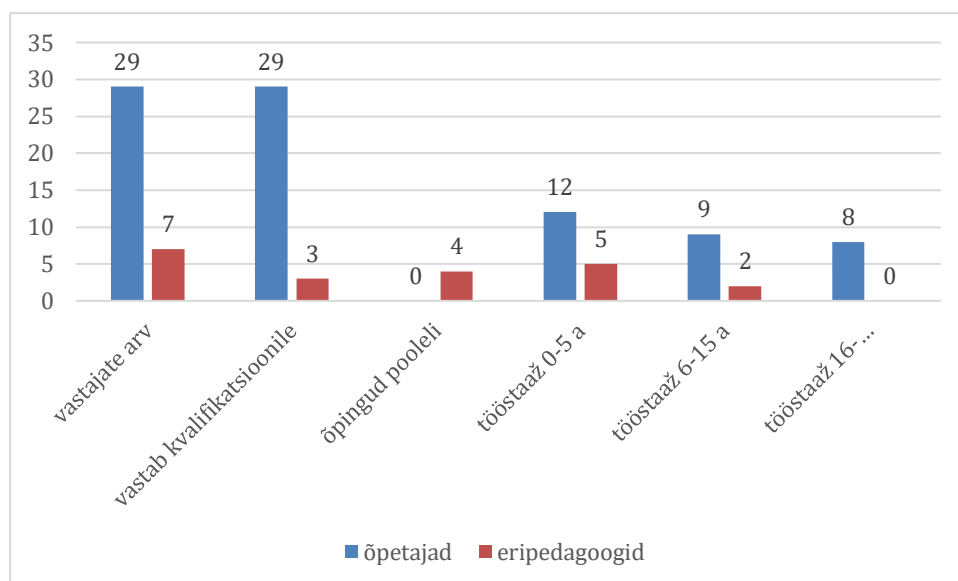
Õpetaja 6. taseme kutsestandard, 2013). Lisaks oli töö autor lasteaia töötades kogenud, et vastavate materjalide leidmisega esineb raskusi mitmetes lasteaedades. Oli teada, et hetkel puuduvad lihtsasti kättesaadavad ja ühtsed vahendid mänguuskuste süsteemseks kaardistamiseks ja hindamiseks, mille kaudu oleks võimalik õpetajal ja eripedagoogil edasist arendustööd paremini ning teadlikumalt planeerida.

### ***Lasteaedade õppekavade analüüs***

Õppekavade analüüsis kasutati Tartu linna lasteaedade kodulehtedelt (11) saadud ning läbi isiklike pöördumiste (5) saadud Tartu linna munitsipaallasteaedade õppekavade üldoskuste peatükkide mänguuskuste eeldatavaid tulemusi. Analüüsitud õppekavade peatükkides on nooremate vanuste mänguuskuste eeldatavad tulemused erinevas mahu lahti kirjutatud. Analüüsitud 16. lasteaia õppekavadest puudusid ühel lasteaial õppekavast üldoskused, mille hulka mänguuskused kuuluvad. Lisaks oli kolmel lasteaial välja toodud vaid 6–7-aastaste laste eeldatavad tulemused. Seega oli võimalik analüüsida ja võrrelda nooremate vanuseastmete puhul õppekavade koguarvust 12 lasteaia õppekava. Ühes õppekavas oli eraldi välja toodud ka 1,5–2 aastaste laste mänguuskuste eeldatavad tulemused. Kõigis teistes õppekavades olid vanused alates kaheaastasest või mänguuskuste eeldatavad tulemused kuni kolmeaastastel lastel.

### ***Küsitlus lasteaedades***

Küsitluses osalejate kaasamisel lähtuti mugavusvalimi põhimõttest. Küsitlus saadeti esmalt Tartu linna lasteaedadesse (31) ja hiljem isiklike kontaktide kaudu Viljandi (2) ning Võru (1) lasteaedadesse. Kokku vastas küsitlusele 29 lasteaiaõpetajat ja 7 eripedagoogi. Vastajate üldandmetest küsiti ametikohta, tööstaaži ja kvalifikatsioonile vastavust. Nimetatud andmed on välja toodud joonisel 2.



**Joonis 2.** Küsitlusele vastajate üldandmed

Küsimusele, milliseid mänguuskuste koolitusi olete läbinud vastasid enamik õpetajaid ja eripedagooge (69,4%), et olid mänguuskustega seonduvad teadmised omandanud tasemeõppe raames ning üle veerandi neist (30,6%) on lisaks osalenud täiendkoolitustel. Nimetati suvekooli “Õppides mängima ja mängides õppima” ning eripedagoogika 320 t kursusel osalemist.

### ***Vaatlusprotokolli koostamine***

Läbitöötatud kirjandus, analüüsitud õppekavad ja küsimustikust saadud õpetajate ja eripedagoogide vastused olid aluseks lapse mänguuskuste vaatlusprotokolli koostamisel. Kirjanduse läbitöötamise ja õppekavade analüüsi järgselt koostati esmane peamiste mänguuskusaspektide loetelu, mida täiendati vastavalt õpetajate ja eripedagoogide küsimustikust saadud vastustele.

### ***Ekspertide hinnangud***

Ekspertide valik sai tehtud arvestusega, et neil oleks praktiline kogemus ja vajalikud teadmised antud vallas (nt tööstaž, tulemuslik praktiline töö, koolitused, arvamused, artiklid). Kokku valiti vaatlusprotokolli tööversiooni tagasisidestama neli eksperti, kellest kaks on igapäevaselt lasteaias töötavad pikaajalise kogemusega praktikud, vanemõpetajad-metoodikud, lisaks olid ekspertideks arengupsühholoog ja eripedagoog-logopeed.

## Mõõtevahendid

Uurimistöös kasutati andmete kogumiseks ja vaatlusprotokolli koostamiseks kahte meetodit: lasteaedade õppekavade peatükkide analüüsi ja küsitlust.

1. Lasteaedade õppekavade peatükkidest selgusid laste eeldatavad tulemused vanuste järgi. Mänguuskuste eeldatavaid tulemusi grupeeriti kolme vanuserühma (2–3-, 4–5- ja 6–7-aastaste) alusel. Seejärel saadi andmed, missugused on õppekavades märgitud ootused mänguuskustele vanuse alusel. Sellest saavad õpetajad lapse arengu ja mänguuskuste hindamisel lähtuda.
2. a) Küsimustiku koostamisel õpetajatele ja eripedagoogidele olid aluseks õppekavadest selgunud üldoskuste peatüki mänguuskuste eeldatavate tulemuste peamised aspektid. Küsimustik koosnes kolmest osast: üldandmed, mänguuskuste hindamine ning arendamine (Lisa 1). Õpetajatele ja eripedagoogidele esitatavad küsimused oli samad. Vastajad said oma mõtteid avaldada valides etteantud vastusevariantide hulgast või lisada avatud küsimusele soovikohane vastus.

Küsimustikku piloteeriti kahe lasteaias töötava eripedagoogi ja ühe õpetajaga, kes tegid mõningaid ettepanekuid küsimustiku parandamiseks. Ettepanekuid võeti osaliselt arvesse ning seejärel viidi sisse vajalikud muudatused.

b) Kirjanduse ja õppekavade analüüsist ning küsimustiku tulemustest lähtuvalt koostati lapse mänguuskuste vaatlusprotokolli tööversioon (Lisa 2), kuhu autor lisas kõik olulisemad mänguaspektid. Vaatlusprotokolli kvaliteedi tõhususe tagamiseks küsiti eksperthinnanguid e-kirja teel (Lisa 3) vaatlusprotokolli tööversioonile. Õpetajatest eksperdid proovisid vaatlusprotokolli testida vaadeldes lapse mängu etteantud juhiste alusel. Mõlemal eksperdil oli võimalus last vaadelda ja vaatlusprotokolli kasutamist testida. Üks õpetajatest vaatlus 4,9-aastast ja teine 7,4-aastast last. Mõlemal juhul vaadeldi lapse mängu kolmel korral kahel erineval päeval. Jälgitud mänguepisoodid jäid vahemikku 7–20 minutit ja vaatluskordi viidi läbi nii hommikul, enne lõunat kui ka õhtusel ajal. Kahel eksperdil (arengupsühholoog, eripedagoog-logopeed) paluti hinnata vaatlusprotokolli tööversiooni aspektide loetelu. Ekspertidele saadeti vaatlusprotokolli tööversiooni hindamiseks tagasisidevorm koos küsimustega (Lisa 4). Seejärel andsid eksperdid kirjalikult tagasisidet vaatlusprotokolli täitmise mugavuse, kasutusvõimaluste ja vajaduse osas. Ekspersedid tegid sisulisi ettepanekuid lähtuvalt mängu arengust. Arvestades ekspertidelt saadud tagasisidet valmis vaatlusprotokoll ja selle juhend kasutajale 2019. a mais. (Lisa 5).

## **Protseduur**

Mänguuskusi puudutava kirjandusega tutvuti 2018 septembrist kuni detsembrini 2018. a. Lasteaedades õppekavade andmeid koguti 2019. aasta jaanuaris ja veebruaris. Tartu linna lasteaedade õppekavade analüüsiks saadeti välja infokiri kõikidele Tartu linna lasteaedade õppealajuhatajatele ja direktoritele. Juhtidel paluti saata kehtiv õppekava või üldoskuste eeldatavate tulemuste peatükk, mille järgi lasteaia õppe- ja kasvatustööd kavandatakse (Lisa 6).

Kõikidest Tartu lasteaedadest (31) saatsid lasteaedade õppealajuhatajad või direktorid õppekava või õppekava üldoskuste eeldatavate tulemuste peatüki 5 asutust. Lisaks otsiti lasteaedade kodulehtedelt avalikult kättesaadavaid õppekavasid juurde. Seejärel saadi kokku 16 õppekava üldoskuste andmed.

Pärast õppekavade peatükkide analüüsi koostati õpetajatele ja eripedagoogidele *Google Drive* keskkonnas elektrooniline küsimustik. 2019. a märtsis saadeti küsimustik elektroonselt õppealajuhatajatele ja paluti see edastada oma asutuse õpetajatele ja eripedagoogidele. Pärast kirja ja küsimustiku saatmist, saadeti nelja päeva pärast ka korduvmeeldetuletus küsitluse täitmise kohta. Samal päeval saadeti ka korduvmeeldetuletus kõikidele Tartu linna lasteaedades töötavatele eripedagoogidele, kelle andmed kajastusid lasteaedade kodulehtedel. Küsimustikku oodati tagasi nädala jooksul. Tähtajaks saabus 17 vastust. Seejärel laiendati piirkonda ning saadeti küsitlused veel Tartumaa (1), Võru (1) ja Viljandi (2) lasteaedadesse, kasutades isiklikku pöördumist.

2019. jaanuarist kuni märtsi lõpuni toimus õppekavade ja küsimustiku analüüsiga samaaegselt vaatlusprotokolli tööversiooni loomine.

2019. a aprillis saadeti e-kiri neljale eksperdile, kellelt küsiti nõusolekut magistritöös osalemiseks. Oma nõusoleku andsid neljast eksperdist kolm. Seejärel saadeti kutse veel kahele eksperdile, kellest üks nõustus töös osalema. 2019. aprillis oli olemas nelja eksperdi nõusolek. Seejärel saadeti ekspertidele kiri koos mänguuskuste vaatlusprotokolli tööversiooniga. Ekspertide hinnanguid ja tagasisidet oodati nädala jooksul.

## **Andmeanalüüsi meetodid**

Lasteaedade õppekavasid analüüsiti Microsoft Word programmiga. Kõikide õppekavade kohta koostati ühine dokument, kuhu lisati mänguuskuste eeldatavad tulemused vanuste kaupa, raskusastme kasvades. Seejärel anti igale lasteaiale oma värvikood, mis võimaldas töö autoril õppekavasid hiljem eristada. Analüüsitud õppekavadest oli vanusel 1,5 eluaastat mänguuskused välja toodud ühel õppekaval, neid analüüsis ei arvestatud. Õppekavade

mänguuskuste eeldatavad tulemused jaotati vanuse alusel kolme gruppi: 2–3- , 4–5- ja 6–7-aastased lapsed. Loodud vanusegruppide põhjal kategoriseeriti mänguuskuste peamised aspektid ja nende kujunemine vanuse alusel.

Seejärel märgiti samasse vanusegruppi kuuluvate mänguuskuste sarnased aspektid sama koodiga. Koodide alusel järjestati aspektid alustades enimnimetatud korduste arvu poolest ja seejärel neid järjestades alates madalama taseme oskustest. Kõigi kolme vanusegrupi õppekavade mänguuskuste aspektid kodeeriti samadel alustel.

Küsimustik koostati Google Drive keskkonnas Likerti skaala alusel, milles oli nii valikvastustega kui ka avatud küsimusi. Küsimustikes olevaid kvantitatiivseid andmeid analüüsiti esmalt Google Drive-i ja seejärel Microsoft Exceli programmis. Vastused järjestati joonistele enamlevinud vastuste alusel.

Kvalitatiivseid andmeid analüüsiti Microsoft Word keskkonnas, kus vastus sisestati ühte dokumenti ja kodeeriti sarnaste mõttekäikude või lausete alusel. Sarnastele mõtetele anti kood, mille alusel kanti vastused enamnimetatute alusel joonisele või tabelisse.

Õppekavade analüüsist tulenevaid peamisi mänguuskuste aspekte võrreldi küsimustiku vastustega. Lähtuvalt tulemustest täiendati vaatlusprotokolli tööversiooni aspektide loetelu küsimustikust selgunud aspektidega.

Ekspert hinnangute analüüsiks kasutati Microsoft Word keskkonda, milles eristati algselt õpetajate ning psühholoogi ja eripedagoogi-logopeed vastused. Seejärel analüüsiti kõikide ekspertide vastuseid eraldi. Õpetajate vastused kodeeriti koodidega Õp1 ja Õp2 ning teiste ekspertide vastused koodidega AP (arengupsühholoog) ja EL (eripedagoog-logopeed).

## Tulemused

### Lasteaegade õppekavade analüüs

Järgnevalt on välja toodud õppekavade üldoskuste peatüki mänguoskuste enimlevinud aspektid vanusegruppide alusel (2–3-aastased, 4–5-aastased ja 6–7-aastased lapsed). Iga vanusegrupi kohta on välja toodud tabel, kuhu on märgitud mänguliik või aspekt ja näide nimetatud õppekavade mänguoskustest.

**Tabel 2.** Lasteaia õppekavades nimetatud 2–3-aastaste laste mänguoskuste aspektid.

Aspektid	Mitmes õppekavas	Näited õppekavadest
Rollimäng Süžee mäng	11	<i>Mängib lihtsat süžee mängu, tehes järjestikku omavahel kokkusobivaid tegevusi. Laps matkib täiskasvanu tegemisi. Võtab mängus lihtsa rolli.</i>
Koostegevus eakaaslasega	11	<i>Mängib teise lapsega kõrvuti. Jälgib huviga teise lapse mängulist tegevust. Mängib koos teise lapsega.</i>
Reeglid	7	<i>Oskab mängida lihtsamaid reeglimänge. Toetub reeglitele ja kindlale korrale mängus.</i>
Keskendumine	7	<i>Laps keskendub mängule kuni 15 minutit.</i>
Õppemäng	7	<i>Laps kasutab omandatud teadmisi uues situatsioonis ja kontekstis. Laps osaleb sortimis- ja liigitamismängudes.</i>
Suhtlemine	3	<i>Omab eneseväljenduseks vajalikku sõnavara. Selgitab tuttavate mängude ülesehitust ja tegevusi saates mängulisi toiminguid sõnadega.</i>
Liikumine	2	<i>Kasutab liikuma innustavaid mänguasju. Tunneb rõõmu liikumisest.</i>
Emotsioonid	2	<i>Huvitub haaravast ja emotsionaalsest mängust. Tunneb mängust rõõmu.</i>

Analüüsitud õppekavades oli kõige rohkem 2–3-aastaste laste puhul välja toodud mängimist lihtsamas rolli- või süžee mängus, kus laps võtab lihtsa rolli ja kasutab mängudes palju täiskasvanu matkimist ja korduvust. Rühmakaaslasega koostegevust oli välja toodud samapalju. Järgmisena oli õppekavades peetud oluliseks lühiajalist keskendumist ja püsivust, neist kahel korral oli välja toodud ka ajaline piir *kuni 15-minutit*. Samuti oli 7 korral nimetatud reeglitest kinnipidamist.



**Tabel 3.** Lasteaia õppekavades nimetatud 4–5-aastaste laste mänguoskuste aspektid.

Aspektid	Mitmes õppekavas	Näited õppekavadest
Rollimäng Süžemäng	14	<i>Jagab ja vahetab mängurolle, kasutab erinevat rollisuhtlust, rakendab mängudes tuttavaid teadmisi ja kogemusi. Arvestab rollidevahelisi võrdsus- ja juhtimissuhteid.</i>
Koostegevus eakaaslasega	11	<i>Osaleb enamasti koosmängus. Suudab lühiajaliselt ilma täiskasvanu osaluseta grupis mängida. Mängib ühismänge.</i>
Reeglid	9	<i>Täidab mängureegleid. Arvestab mängudes reegleid ja oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada.</i>
Õppemäng	8	<i>Võrdleb esemeid mälu järgi. Mängib lauamänge. Rühmitab esemeid vastavalt nende otstarbele.</i>
Suhtlemine	5	<i>Omab sõnavara, mis võimaldab tal ennast väljendada. Loob mängu kaudu seoseid kõnega, kujunevad esimesed mõisted.</i>
Liikumismäng	5	<i>Organiseerib ise väiksema lastegrupiga liikumismängu. Naudib võistlusemänge ja võitmist.</i>
Emotsioonid	4	<i>Elab läbi, arutleb, esitab erinevaid sündmustikke ja tundeid. Väljendab rõõmu, kurbust, hirmu, uudishimu, üllatust.</i>
Sootüübiline eelistus	4	<i>Eelistab omasoolisi mängukaaslasi. Eelistab sootüübilisi mänge.</i>
Ehitusmäng	3	<i>Katsetab ja konstrueerib uusi tegevusi ja võimalusi mängudes. Mängib ehitusmänge (9 klotsist torn).</i>

Õppekavade 4–5-aastaste laste eeldatavates tulemustes oli süžemängu nimetatud 4 korral ja rollimängu 10 korral. Rollimängu puhul olid võrreldes eelmise vanusega eeldatavad tulemused läinud spetsiifilisemaks ja detailsemaks. Selles vanuses on tähtsamaks muutumas suhtlemine ja koostöö eakaaslasega, mida oli õppekavades nimetatud 11 korral. Ühistegevuse all oli välja toodud nii koostööoskusi, kaaslasega arvestamist, teiste mängu lülitumise oskust kui ka ühistegevuses osalemist. Õppekavades kirjeldatud aspektide järgi mängib laps selles vanusevahemikus pigem kindla kaaslasega kui ühistegevuses suure grupiga. Õppekavadest nähtunud eeldatavate tulemuste alusel peaksid 4–5-aastased lapsed kinni pidama kokkulepitud mängureeglitest ja oskama tuttavaid reegleid kaaslasel selgitada. Reeglitega arvestamist oli õppekavades nimetatud 9 korral. Võrreldes eelmise vanusega on lisandunud keerukamate

õppemängude mängimise oskusi, mida oli nimetatud kaheksal korral. Lisaks eelnevale oli kolmel korral nimetatud keerulisemaks muutuvat konstrueerimis- ja ehitusmängu ja viiel korral nii looduslike- kui tehismaterjalide aina otstarbekohasemat kasutamist. Kui eelmises vanusegrupis oli kõnet õppekavas mainitud vaid kolmel korral, siis 4–5-aastaste puhul oli seda tehtud viiel korral. Kõne üsna vähene äramärkimine võib olla tingitud sellest, et suurelt jaolt on see välja toodud valdkonnaoskuse “Keel ja kõne” all. Eraldi oli nimetatud liikumismängude tulemusi viiel korral ja emotsioonide ja tunnetega toimetulemist neljal korral. Neljas õppekavas oli välja toodud, et laps eelistab mängida samast soost kaaslasega.

**Tabel 4.** Lasteaia õppekavades nimetatud 6–7-aastaste laste mänguuskuste aspektid.

Aspektid	Mitmes õppekavas	Näited õppekavadest
Emotsioonid	15	<i>Suudab väljendada oma mõtteid ja tundeid. Lepib kaotusega.</i>
Koostegevus eakaaslasega	12	<i>Suudab mängu käigus probleeme lahendada ja jõuab kaaslasega kokkuleppele. Loob kaaslasega ühised mängureeglid ja järgib neid.</i>
Rollimäng Süžee mäng	11	<i>Kujuneb täpsem rolli jaotus ja vastastikune kohustus. Arutab mängusituatsiooni, mängudesse ilmub rollisuhklus.</i>
Reeglid	10	<i>Järgib tuttavate mängude reegleid ja oskab neid teistele selgitada. Arvestab autoriteedi juhitud mängudes reeglitega.</i>
Õppemäng, keskendumine	10	<i>On võimeline iseseisvalt töötama või mängima 20–30 minutit. On võimeline mängule keskendumisele. Mõtleb mängu käigus loogiliselt.</i>
Suhtlemine	5	<i>Selgitab kaaslastele mängureegleid. Mõtleb välja mängu ja mõistatusi, koostab lühikesi jutukehi mänguasjadest.</i>
Sootüübiline eelistus	1	<i>Eelistab sootüübilisi mängu.</i>

Õppekavade 6–7-aastaste vanusegrupis oli kirjeldatu kokkulangemist kõige enam – esines sarnast sõnastust, mis vastab suures osas Koolieelse riikliku õppekava (2008) eeldatavatele tulemustele. Koolieelse ea lõpuks peaks laps õppekava kohaselt oskama oma emotsioonide ja tunnetega toime tulla ning tundma rõõmu võidust ja suutma leppida kaotusega, mida oli nimetatud 15 õppekavas. Suurema tähtsuse on saavutanud mängus koostöö kaaslasega ja ka koostegevus suuremas grupis, mida oli nimetatud 12 korral. Selles vanuses on rollimäng muutunud mitmekülgsemaks, mida toodi välja 11 korral. 6–7-aastaste

puhul peaks laps suutma arvestada reeglitega ja neid kokkuleppekohaselt järgida, mida oli nimetatud 10 korral. Koolieelse ea lõpuks peab laps õppekavade kohaselt suutma mängus püsida ja keskenduda 20–30 minutit, mida oli välja toodud õppemängudes osalemise puhul. Kokku oli õppemängudes eesmärgipärast tegutsemist nimetatud 10 korral ning mängus keskendumise ja järjest pikema püsivuse saavutamine eraldi väljatoodud seitsmel korral. Jutukeste koostamist, eneseväljendust, mängureeglite selgitamist ja muid kõnet puudutavaid valdkondi oli mainitud viiel korral. Kui 4–5-aastaste puhul oli mitmel korral rõhutatud sootüübilist mängu, siis 6–7-aastaste puhul oli “*Eelistab sootüübilisi mängu*” kirjas vaid ühel korral. Õppekavade analüüsist selgus, et kõikides õppekavades olid lapse arengu eeldatavad tulemused kõige detailsemalt lahti kirjutatud just 4–5-aastaste puhul.

Vanusepõhiselt pööratakse 2–3-aastaste mänguoskuste eeldatavate tulemuste puhul enim tähelepanu matkimisele, rollimängule ja koostegevusele täiskasvanuga ning vähesel määral eakaaslasega. 16-st analüüsitud õppekavast ei olnud neljal õppekaval selle vanuse eeldatavaid mänguoskuste tulemusi välja toodud. 4–5-aastaste enimmnimetatud aspektide puhul oli samuti kõige enam välja toodud rollimängu ja seejärel koostegevust kaaslasega. Kõige vanemate ehk 6–7-aastaste mänguoskuste puhul oli kõige rohkem nimetatud emotsioonide ja tunnetega toimetulekut ja võidust rõõmu tundmist ning kaotuse talumise oskust.

### **Õpetajate ja eripedagoogide küsitluse tulemused**

Õpetajatelt ja eripedagoogidelt küsiti, millised oskused kuuluvad nende arvates mänguoskuste alla. Tulemused kinnitavad, et sotsiaalsete oskuste arendamist peetakse enim mänguoskuste valdkonna alla kuuluvaks, mida nimetas 25 vastajat. Sotsiaalsete oskuste all toodi välja, et olulised on koostööoskused, reeglitest kinnipidamine ning kaaslasega arvestamine rollide jagamisel ja kokkulepete sõlmimisel. Laste loomingulisi võimeid toodi välja 17 korral. Nende all nimetati fantaasierikkust, leidlikkust, vahendite ja kujutlusvõime loovat kasutamist ning mängus loomingulist lähenemist. Väga olulisel kohal (15 korral nimetatud) on ka rollimänguoskuse kujunemine. Vastajad tõid välja järgnevaid aspekte: rollide loomine, rollide täitmine-võtmine-jaotamine ning rollis püsimine. Mänguoskuste valdkonna alla arvati ka esemetega sihipärane tegutsemine (12 korral), sealhulgas konstrueerimisoskus, asendusmänguasjade leidmine ja ehitusmängude mängimine. Sama valdkonna all oli 7 korral välja toodud emotsioonide ja tunnetega toimetulekut (nt oskust tulla toime kaotusega ja tunda võidust rõõmu). Kõikide vastanute hulgast hindas teadmisi oma mänguoskuste kohta

piisavaks 80,6% õpetajat ja eripedagoogi, kuid 19,4% õpetajatest nimetas oma teadmisi mänguuskuste kohta pigem nõrgaks.

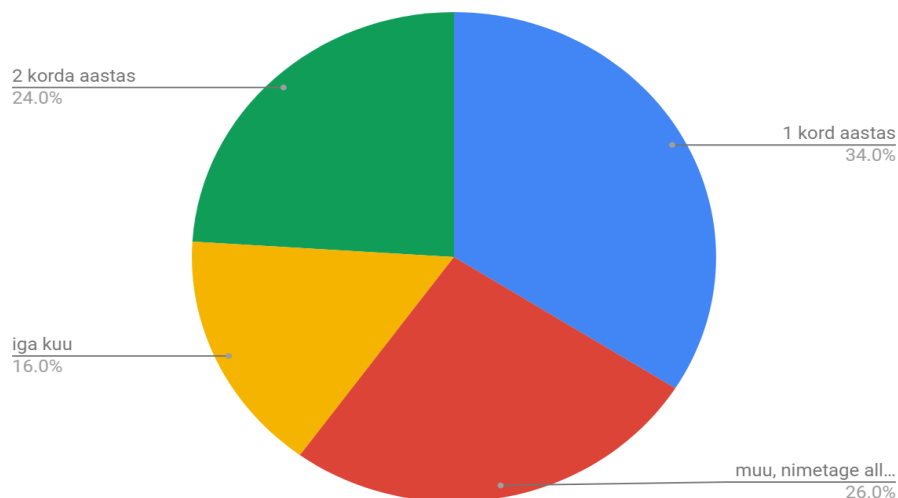
### **Hindamine.**

77% küsitlusel osalejatest vastas, et nad hindavad lapse mänguuskusi vaatluse teel. Neli õpetajat ja üks eripedagoog lisasid, et teevad vaatluse ajal märkmeid. Lisaks nimetasid osalejad (27,7%) mänguuskuste taseme hindamiseks koosmängu ja lapsega suhtlemist (nt lapse intervjuerimine), millele lisandus lapsevanemate või õpetajate küsitlemine.

Eripedagoogid tõid välja, et mänguuskuste hindamist toetavad J. Strebeleva metoodika ja programmi “Astmed” materjal kuid õpetajate sõnul toetavad mänguuskuste hindamist “Arengu jälgimise mäng” ja lasteaedades olemasolevad materjalid (nt vaatluslehed ja õppemängud). Üks õpetaja nimetas, et kasutab lapse mänguuskuste hindamisel filmimist.

Küsitati, millise tegevuse käigus mänguuskusi hinnatakse. Vastajad märkisid, et nad hindavad laste mänguuskusi kõige enam vabamängu ajal (100%), kuid lisaks ka õues (86,1%) ja õppetegevuses (66,7%). Eripedagoogid lisasid, et hindavad lapse mänguuskusi ka eripedagoogilise tegevuse käigus. Kaks õpetajat märkisid, et hindavad mänguuskusi veel liikumis- ja muusikategevuste, sportlike või spetsiaalselt väljatöötatud mängude abil.

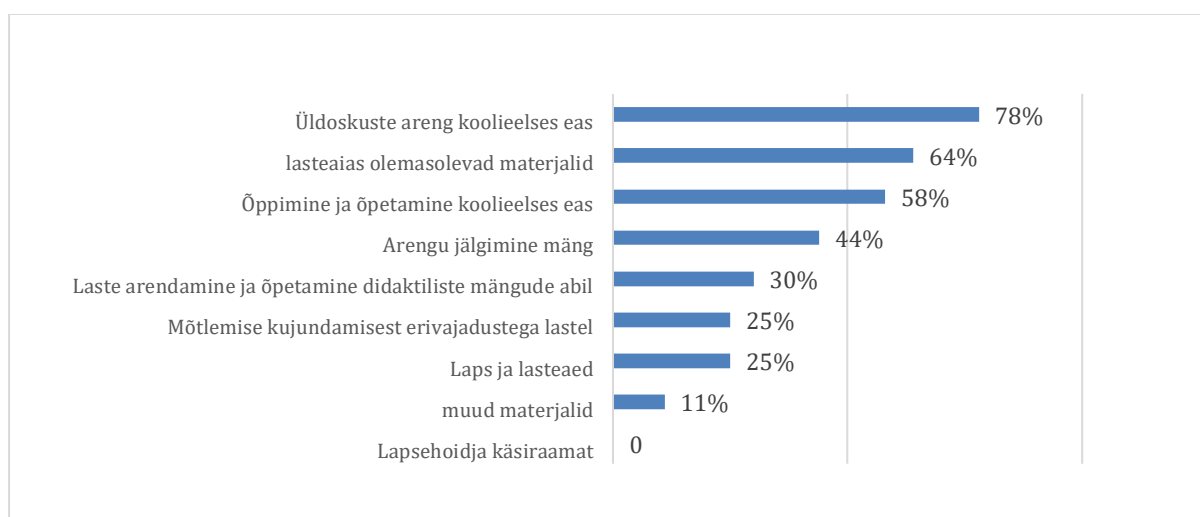
Küsimustikus sooviti teada, kui tihti hindavad vastajad laste mänguuskusi. Vastajate mänguuskuse hindamise sagedus nende hinnangul on välja toodud joonisel 2. Vastajad märkisid, et hindavad mänguuskusi 1 (34%) või 2 (24%) korda aastas. Avatud küsimuse (26%) all vastati näiteks, et *hindan vastavalt vajadusele, jälgin pidevalt ja siis kui lapsele on vaja teha individuaalne arengukava*. 16% vastajatest märkis, et hindab lapse mänguuskusi iga kuu.



**Joonis 3.** Mänguuskuste hindamise sagedus vastajate hinnangul.

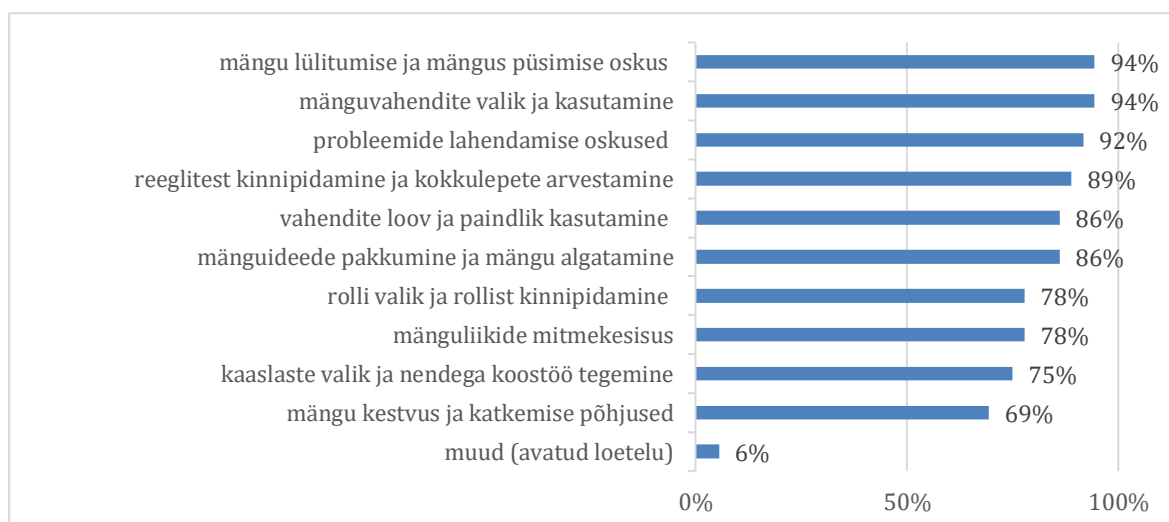
Küsitluses sooviti teada, mis eesmärgil hindavad vastajad laste mänguuskusi. Nii õpetajad kui ka eripedagoogid pidasid laste mänguuskuste hindamise eesmärgiks õpetamise kavandamist (33), lapsevanemaga vestlemist (28), koolivalmiduskaardi täitmist (19) ning lisauuringutele suunamist (13). Lisaks eelpoolnimetatule toodi välja, et mänguuskuste hindamine on vajalik lapse arengu jälgimiseks (2) ja hindamiseks (2) ning arendustöö kavandamiseks (2) ja individuaalsuskaardi täitmiseks (1).

Õpetajatel ja eripedagoogidel paluti nimetada materjale, mis on aidanud siiani laste mänguuskusi analüüsida. Küsitlusele vastanud on oma töös kasutanud mänguuskuste hindamiseks erinevaid materjale, mis on välja toodud joonisel 4. Avatud loetelu alla lisasid õpetajad kahel korral, et kasutavad oma töös raamatut “Õppe- ja kasvatustegevus lasteaias” (Nugin & Õun, 2017) ning eripedagoogid programmi “Astmed”. Kaks õpetajat nimetas Ülle Kuusiku koolituselt saadud J. Strebeleva materjale.



**Joonis 4.** Mänguuskuste hindamiseks kasutatavad materjalid.

Küsimustikus sooviti teada, missuguseid aspekte võtavad õpetajad ja eripedagoogid arvesse mänguuskuste hindamisel. Nii õpetajad kui ka eripedagoogid märkisid, et mänguuskuste hindamisel arvestavad nad joonisel 5 välja toodud aspektidega. Pakutud variantidele lisasid kaks õpetajat avatud loetelu all *reageering mängu sisseviidud muudatustele* ja *käimasoleva projektiteema kajastumine vabamängus*.



**Joonis 5.** Mänguuskuste hindamise aspektid.

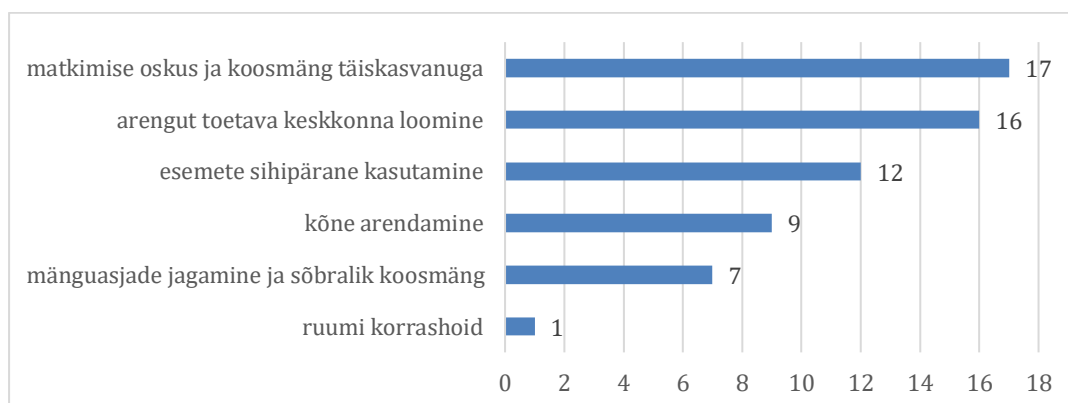
Küsimusele, millistel põhjustel võib olla lapse mänguuskuste tase erinev, vastasid nii õpetajad kui ka eripedagoogid, et mänguuskuste hindamisel tuleb arvesse võtta, et arengutase võib mitmetel põhjustel erineda tavapärasest eeldatavast tasemest. Enim tõid õpetajad ja eripedagoogid sellise olukorra põhjusena välja keskkondlikud mõjud (23 korral). Nende all tõsteti esile kodust kasvatust, tihedat nutiseadmetes veedetud aega nii lapse kui ka lapsevanema poolt ja sellest lähtuvalt omavahelist vähest suhtlust ning ka seda, et lapsi ei ole mängima õpetatud. Erivajadust nimetati põhjusena 19 korral, näiteks oli välja toodud vaimse arengu või kõne mahajäämust, kromosoomihäiret, pervasiivset arenguhäiret ning aktiivsuse-, tähelepanu- või käitumishäiret. Kahel korral toodi välja ka andekust. Üksikutel kordadel toonitati võimalike põhjustena lapse loovuse piiramist, isiksust ja vanust, huvi ja tähelepanu puudumist, väheste vahendite olemasolu kodus ning teist keelekultuuri.

Vastajatel paluti hinnata enda pädevust mänguuskuste hindamisel. Enda pädevust mänguuskuste hindamisel pidasid 69,5% vastajatest keskmiseks, kellest 2 olid eripedagoogid ja 23 õpetajat. 8,3% õpetajatest pidas pädevust mänguuskuste hindamisel pigem madalaks ja 22,2% kõrgeks (5 eripedagoogi, 3 õpetajat). Tulemus võib kinnitada suurenevat vajadust õpetajaid mänguuskuste teemal rohkem koolitada ja/või pakkuda neile toetust lapse mänguuskuste hindamise vahendi näol.

#### ***Arendamine.***

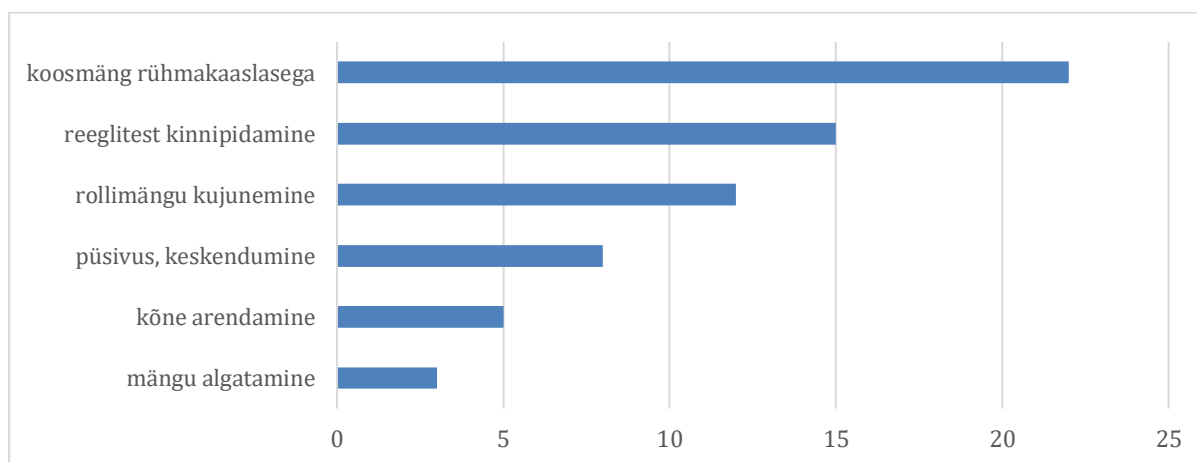
Küsitlusele vastanud õpetajad ning eripedagoogid olid valdavalt üksmeelel, et lasteias on võimalik laste mänguuskusi olulisel määral toetada. Kogu valimist jäi vaid üks õpetaja vastupidisele arvamusele.

Autor soovis teada, mida peavad vastajad oluliseks 2–3-aastaste laste mänguuskuste arendamisel. Õpetajate ja eripedagoogide vastused kajastuvad joonisel 6.



**Joonis 6.** Vastajate arvates 2–3-aastaste laste mänguuskuste arendamisel olulised aspektid.

Küsimus oli esitatud avatud küsimusena, kus vastajatel oli võimalik välja tuua kõik soovitu. Avatud küsimuste vastused sisestati tekstina ühte dokumenti, kus vastused kategoriseeriti tabelis toodud tunnuste alusel. Vastajate arvates on selles vanuses suur roll matkimise oskusel ja täiskasvanuga koosmängul. Lisaks joonisel väljatoodule, lisas üks õpetaja, et peab oluliseks tajude arendamist ning erinevate mänguliikide juurde suunamist.

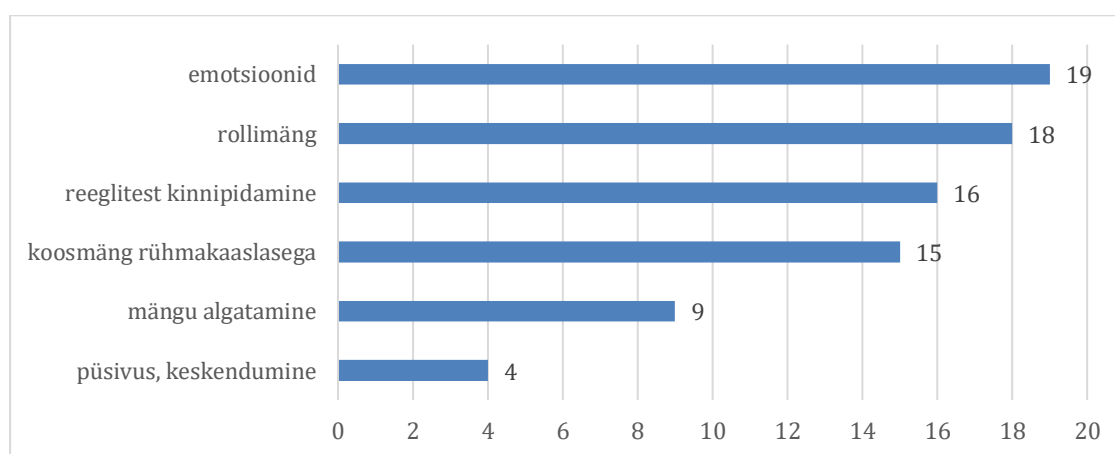


**Joonis 7.** Vastajate arvates 4–5-aastaste laste mänguuskuste arendamisel olulised aspektid.

Kui 2–3-aastaste puhul peeti kõige olulisemaks koosmängu täiskasvanuga, siis mänguuskuste arendes 4–5-aastaste lapse puhul peetakse vastajate sõnul kõige tähtsamaks koosmängu rühmakaaslasega (joonis 7). Koosmängu all oli nimetatud näiteks kaaslasega läbirääkimist ning konflikti lahendamist ja enda emotsioonide ning tunnetega toimetulekut.

Sellele järgnevalt nimetati reeglitest kinnipidamise oskust. Rollimängu puhul toodi välja rolli kujundamise ja arendamise oskusi, loovuse ja fantaasia kasutamist ning stimuleeriva keskkonna loomist. Selle vanusegrupi puhul tõid vastajad välja, et laps peaks suutma mängule keskenduda vähemalt 20 minutit, kuid õppekavade eeldatavate tulemuste juures sama vanuse puhul on kirjas, et laps püsib 20-30 minutit. Lisaks tõi püsivuse eraldi välja seitse vastajat. Viiel korral tõsteti esile kõne kasutamist ja kolmel korral mängu algatamise oskust.

6–7-aastase laste puhul loodi kategooriad samadel alusel nagu nooremate vanuste puhul, grupeerides ühes dokumendis sarnased vastused ja järjestades need seejärel enimnimetatute alusel (joonis 8).

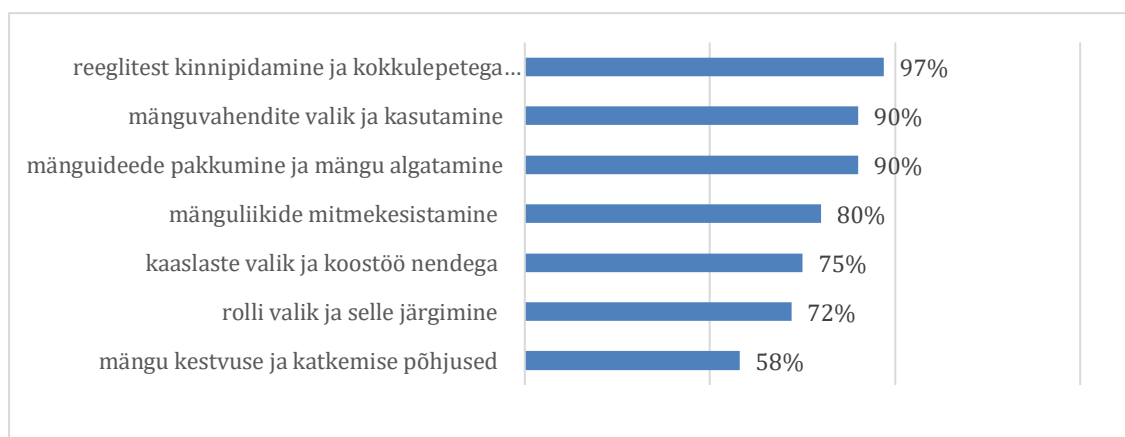


**Joonis 8.** Vastajate arvates 6–7-aastaste laste mänguoskuste arendamisel olulised aspektid.

Kõige vanemate ehk 6–7-aastaste laste mänguoskuste arendamisel pidasid vastajad kõige olulisemaks emotsioonidega toimetulekut, mille hulgas kirjeldati võidu ja kaotusega toimetulemist, konfliktide verbaalset lahendamist ning probleemsituatsioonis emotsionaalse tasakaalu säilitamist. Mänguoskuste arendamisel märgiti, et oluline on mängusüžeede rikastumine ja mitmekesistamine. Rollimängu puhul märgiti rolli võtmise, püsimise ja jätkamise oskus. Veel nimetati ühel korral robootika- ja digivahendite kasutamist ja mitmesuguste materjalide loovat kasutusoskust. Üks õpetaja lisas, et peab oluliseks eakohast eneseväljendust ja kõne arengu toetamist.

Mänguoskuste arendamise juures paluti vastajatel märkida, milliste aspektide juures saavad vastajad last lasteaias mänguoskuste arenemisel toetada (joonis 9).

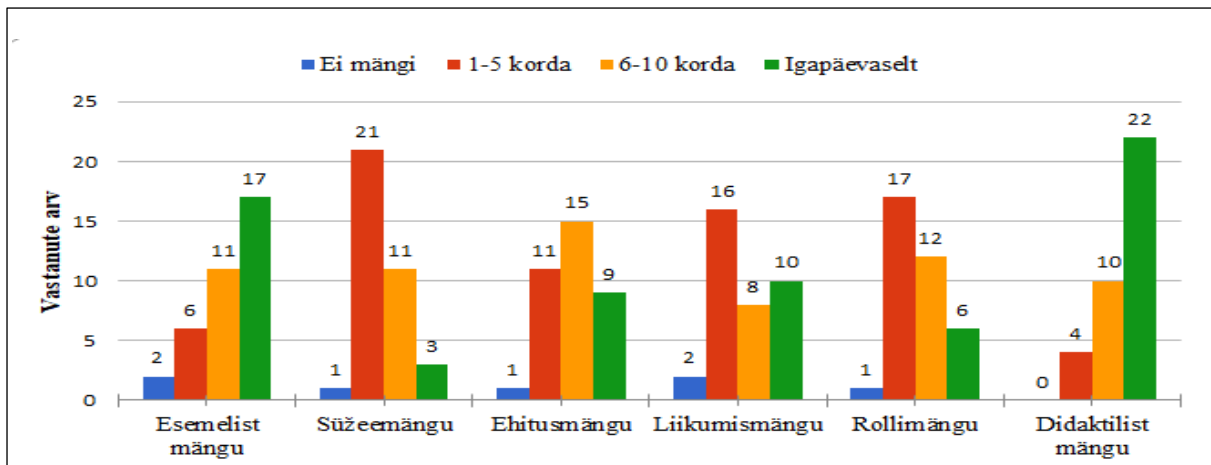




**Joonis 9.** Mänguoskuste arengu toetamise aspektid vastajate arvates.

Valikvastusega küsimuse puhul olid vastusevariandid ette antud, kuid vastaja sai märkida soovi korral ka kõik sobivad variandid. Vastajad märkisid, et mänguoskuste arenemisel saab last enim toetada järgmiste aspektide puhul: reeglitest kinnipidamine ja kokkulepetega arvestamine, mänguvahendite valik ja kasutamine, ning mänguideede pakkumine ja mängu algatamine. Lisaks joonisel 9 nimetatud aspektidele lisas üks õpetaja veel, et *oluline on kõikides eelpool nimetatud aspektides last toetada, kuid samas anda ka lapsele aega läbida kolm mängufaasi. Mängufaase õpetaja poolt täpsemalt lahti ei selgitatud.* Lisaks leidis sama õpetaja, et *täiskasvanu peaks laste maailma sekkuma vaid siis, kui näeb olulisi kõrvalekaldeid.*

Õpetajate ja eripedagoogide käest küsiti, kui tihti mängivad nad koos lastega erinevaid mänguliike. Suurem hulk vastajatest märkisid, et mängivad lastega igapäevaselt erinevaid mänguliike. Joonisel 10 on illustreeritud vastused mänguliikide mängimise sageduse alusel. Kõikidest vastajatest kaks õpetajat ei mängi esemelisi mängu ja kaks eripedagoogi liikumismänge. Ühel korral oli välja jäetud ka rolli-, süžee- ja ehitusmäng. Lisaks joonisel 10. välja toodud mänguliikidele täiendati, et lisaks mängitakse veel näpu-, laua-, õue- ja lavastusmänge. Üks õpetaja oli seisukohal, et *5–6-aastaste lastega ei ole täiskasvanul põhjust koos mängida – pigem seisneb õpetaja roll dokumenteerimisel ja vajadusel sekkumisel.*



Joonis 10. Õpetajate koosmäng lastega ühe kuu jooksul.

Lõpetuseks küsiti, kuidas hindavad vastajad enda pädevust laste mänguoskuste arendamisel. Kogu valimist pidas oma mänguoskuste arendamise taset pigem kõrgeks 25% (4 eripedagoogi ja 5 õpetajat), keskmiseks 72% (3 eripedagoogi ja 23 õpetajat) ja pigem madalaks 3% (1 õpetaja). Vastuste hulgas esines ka variant “Kõrge”, kuid oma mänguoskuste taset ei hinnanud kõrgeks ükski vastanud õpetaja ega eripedagoog.

Õpetajate ja lasteaias töötavatele eripedagoogide küsitlusest selgus, et kõige olulisemaks peavad vastajad mängu lülitumise ja mängus püsimise oskust, sobivate mänguvahendite valikut ja probleemide lahendamise oskusi. Mänguoskuste arendamisel peavad õpetajad ja eripedagoogid 2–3-aastaste puhul kõige tähtsamaks matkimise oskust ja koosmängu täiskasvanuga. 4–5-aastaste toodi kõige enam välja koosmängu rühmakaaslasega ja tunnetega toimetulekut ning 6–7-aastaste puhul märkisid vastajad, et emotsioonidega toimetulek on kõige olulisem, millele järgnesid rollimäng ja reeglitest kinnipidamine.

### Ekspertide hinnangud vaatlusprotokollile

Alljärgnevalt on välja toodud ekspertide hinnangud ja soovitused magistr töö käigus koostatud vaatlusprotokollile kohta. Töös ekspertidena osalenud õpetajatelt küsiti, millisel juhul/põhjusel/eesmärgil näeksid õpetajad sellise mänguoskuste vaatlusprotokollil oma töös rakendust. Üks õpetaja (edaspidi Õp1) tõi välja, et vaatlusprotokoll saaks kasutada *vaatlusandmete kogumiseks: individuaalsuskaardi, iseloomustuse või kevadise kokkuvõtte koostamiseks*. Teine õpetaja (Õp2) tõi välja, et vaatlusprotokoll saaks kasutada *lapse individuaalsuskaardi täitmisel, mänguõpetuse planeerimisel, mängima õpetamisel, mänguvahendite meisterdamisel, loovuse arendamisel, mänguvahendite rühma valimisel ning hommikuringide rikastamisel rohkemate mängusituatsioonide läbimängimise kaudu*.

Küsimusele, kas niisugust vahendit oleks lasteaias vaja, vastasid õpetajad (skaalal 1 ei ole vaja, 5 on väga vaja) 4 (Õp2) ja 5 (Õp1) ehk on pigem vaja ja väga vaja. Ekspertidelt küsiti, kas midagi jäi nimetatud aspektide puhul arusaamatuks ning üks õpetajatest (Õp1) tõi välja aspekti “Mängu kestus”, mille puhul tundus õpetajale, nagu peaks märkima kolm vaatluskorda. Teisel õpetajal (Õp2) ükski aspekt arusaamatuks ei jäänud.

Mida võiks veel vaatlusprotokollis kindlasti kajastada, tõi õpetaja (Õp2) välja, et vaatlusprotokoll võiks vanemate ja tublimate laste puhul olla nüansirikkam, teisel õpetajal (Õp1) selles osas ettepanekuid ei olnud. Kokkuvõtteks tõi mõlemad õpetajad välja, et lapse mänguoskuste vaatlusprotokoll on vahend, mille abil saab lapse ja tema mängu kohta palju infot. Vahendit peeti oluliseks, kuna mänguõpetuse kohta pole palju materjali saada. Ühe õpetaja (Õp2) hinnangul *on protokoll abiks nii algajale kui ka vanemale õpetajale, lapse süsteemsema mängu vaatluse ja hindamise tagamiseks.*

Vaatlusprotokolli tööversiooni paluti ekspertidel AP ja EL tagasisidestada küsimuste alusel. Mõlemad eksperdid tegid oma ettepanekud aspektide loetellu. Alljärgnevas tabelis on välja toodud ekspertide ettepanekud.

**Tabel 5.** Ekspertide ettepanekud mänguoskuste vaatlusprotokolli aspektidele

Arengupsühholoog	Eripedagoog-logopeed
<i>aspektid „Mängu algatamine“ ja „Teeb ettepanekuid mängu algatamiseks“ võiks liita</i>	
<i>võiks olla lisatud ka aspekt “Keerulise rolli võtmine”</i>	
<i>arendab loovalt mängu sisu – mille poolest erineb loov arendus mitte loovast</i>	<i>katsetab vahendiga erinevaid tegevusi – katsetab ehk proovib (oluline näitaja on asjaga tegutsemine, mitte katsetamine)</i>
<i>lisada „Kõva kisa tegemine ja solvumine“</i>	<i>kajastada, missuguseid toiminguid vahenditega sooritatakse</i>
<i>vaatlusprotokolli algusesse võiks lisada võimaluse märkida info vaatluse toimumise olukorra/keskkonna/eesmärgi kohta (lühikirjeldus ja mängukaaslased)</i>	<i>hindamine oleks konkreetsem ja tulemuslikum kahe eraldi alajaotuse puhul (õppemäng ja rollimäng)</i>

Ekspertidelt küsiti, kas aspektide sees olevate loetelude järgnevus on loogiline ja paluti teha ettepanekuid parendusteks. Lisaks eelnevatele ettepanekutele tõi mõlemad eksperdid välja, et mänguliike võib olla raske üksteisest eristada. Küsimusele, kas vaatlusprotokollis on

mõni aspekt liigne, toodi ühel korral välja, et nii reeglid kui kokkulepped kajastavad “kokkuleppeid” ja need võiksid olla koos ühe valdkonna all. Kuna mõlemad eksperdid kasutasid tagasiside andmiseks aspektide loetelu, mitte küsimustikku, jäi vastamata küsimus, millistes olukordades näeksid vastajad (AP ja EL) oma töös vaatlusprotokollile rakendust. Lisaks sisulistele ettepanekutele tegid mõlemad eksperdid tähelepanekuid parema sõnastuse kasutamiseks.

Ekspertide tagasisidest ja ettepanekutest lähtuvalt otsustati vaatlusprotokolli sisse viia mõningad muudatused: lisaks aspektile “Võtab lihtsa rolli” lisati ka aspekt “Võtab keerulise rolli”. Ettepanekute alusel lisati veel aspekte: *lahendab emotsioone füüsiliselt, solvub ning tõstab häält ja peegeldab oma käitumise ja kõnega erinevaid tundeid*. Lisaks muudetud aspektidele liideti alajaotused “Reeglid” ja “Kokkulepped” ning toodi välja eraldi lahtrid vaatluskeskkonna ja peamiste mängukaaslaste vaatlusprotokolli märkimiseks.

Vaatlusprotokolli juurde koostati juhend kasutaja jaoks. Juhend annab lühiülevaate, millistel alustel (kirjandus, õppekavad, õpetajate ning eripedagoogide küsimustik ja eksperthinnangud) on vaatlusprotokoll koostatud. Juhendis on välja toodud mõned mängu olulised mõjutajad, millega õpetaja või eripedagoog peaks vaatlusprotokolli kasutades arvestama. Vaatlusprotokolli peaks kasutama konkreetse lapse mänguoskuste vaatlemisel vähemalt kolmel korral ühe-kahe nädala jooksul. Vaatleja märgib protokolli vaid need aspektid, mida ta vaatluse hetkel märkas.

## Arutelu

Mäng on lapse elu ja teadmiste peegeldamine, milles ta väljendab oma mõtteid ja tundeid. See on lapse viis anda edasi kogetut ja ammutada uusi teadmisi. Mitmed autorid on iseloomustanud mängu spontaanse, vabatahtliku, paindliku ja loova tegevusena (Ugaste, 2005). Mängu võib pidada lapse arengu kõrgeimaks tasemeks (Bruce, 2018), kus toimub pidev areng ning mis pakub lapsele naudingut, rahulolu ja rõõmu ning mis on lapsele endale oluline (Barton, 2018; Bruce, 2018).

Mänguuskused on seotud kõikide õppekava üld- ja valdkonnaoskustega ning neid peetakse lapse teadmiste arengu aluseks (Brotherus *et al.* 2001; Butterworth & Harris, 2002; Lillard, 2012; Rohtla, 1967; Spivakovskaja, 1986; Ugaste, Tuul, & Väk, 2009; Ugaste, 2005). Mänguuskused arenevad lapse vanuse kasvades sobilikus arendavas keskkonnas, milles laps on toetatud nii füüsiliselt kui ka sotsiaalselt. Last ümbritsevad vahendid ja ruumid peavad olema lapse eale ning vajadusele vastavad (Kivi & Sarapuu, 2005; Leppik, 2004; Mänd, 2003). Vahenditega sama oluline on lapsele väärtusliku sotsiaalse keskkonna tagamine. Selleks on näiteks suhtlemine eakaaslastega (Hana & Petrú, 2017), mis loob võimaluse mänguuskuste harjutamiseks, aga ka täiskasvanupoolne juhendamine ja õppekavadest lähtuv organiseeritud tegevuse läbiviimine (Tuuling, 2009). Eriti suur täiskasvanu roll mänguuskuste toetamisel on just erivajadustega (Barton, 2018) või lisatuge vajavate laste puhul. Kui eakohase arenguga lapse puhul vajab mäng täiskasvanu suunamist, siis erivajadustega laste puhul tuleb sageli kõiki uusi oskusi järjepidevalt ja suurema korduste arvuga õpetada. Vastavalt lapse mänguuskuste tasemele, saab õpetaja või eripedagoog vajadusel oma tegevust lapse toetamisel teadlikumalt muuta (Niilo & Kikas 2008). Näiteks võib muuta materjali mahtu, tegevuste kestust või abistamise määra (Häidkind & Oras, 2016).

Uurimistöö eesmärk oli kaardistada, kuidas määratletakse mänguuskusi lasteaedade õppekavades, kuidas laste mänguuskuste arengut õpetajate poolt hinnatakse ja toetatakse ning koostada mänguuskuste hindamiseks vaatlusprotokoll. Eesmärgist lähtuvalt oli uurimustöö ülesandeks koostada vaatlusprotokoll, mis võiks olla praktiliseks abivahendiks lasteaiaõpetajale ja lasteaias töötavale eripedagoogile.

Esimese uurimisküsimusega soovis autor teada millistele mänguuskuste aspektidele pööratakse lasteaedade õppekavades vanusepõhiselt tähelepanu. Oskuslikult koostatud ja rakendatud õppekava pakub lapsele võimalust tema huvist ja arengutasemest lähtuvalt läbi mänguliste tegevuste uusi oskusi ja teadmisi omandada (Jürimäe & Treier, 2008). Lasteaia

õppekavades esinev valdkondlik põhjalikkus annab võimaluse õpetajatele mänguuskuste paremaks hindamiseks ja süsteemsemaks arendamiseks ning sobivaks toetamiseks.

Õppekavades oli erisusi nii sõnastuste kui ka mahu poolest, kuid kõige ebaühtlasem oli tase just 2–3-aastaste mänguuskuste eeldatavate tulemuste hulgas. Näiteks liigitati õppekavades laste vanuseid erinevalt (nt 1,5–2-aastased, 1,5–3-aastased, 2–3-aastased, kuni kolme aastased). Kuna õppekavade mänguuskuste eeldatavate tulemuste osa oli lasteaiati erinevas sõnastuses ja mahus lahti kirjutatud, siis ei pruugi kõikidel õpetajatel olla põhjalikku alust, millele toetuda lapse mänguuskuste taseme välja selgitamisel ning edasise arendustöö kavandamisel. 16-st analüüsitud õppekavast ei olnud neljal õppekaval selle vanuse eeldatavaid mänguuskuste tulemusi üldse välja toodud. Vanusepõhiselt pööratakse õppekavades kõige enam tähelepanu 2–3-aastaste laste puhul rollimängule (Ugaste, Tuul, & Vääk, 2009), mille juures on oluline lihtsa rolli võtmine ja täiskasvanute tegevuste matkimine. Teisel kohal oli koostegevus eakaaslasega, kus on väljatoodud pigem kõrvutimängu ja lühiajalist koostegevust. Kolmandal kohal oli reeglitega arvestamine.

Kõige põhjalikumalt oli analüüsitud õppekavades 4–5-aastaste mänguuskusi. Üheks põhjuseks võib olla mänguuskuste hüppeline areng ja lapse tegevuste detailsemaks muutumine. Lähtuvalt lapse olemasolevatest teadmistest ja oskustest liigub ka õpetaja lapse arendamisel järk-järgult spetsiifilisemate oskuste arendamise suunas (Barton, 2016), mis annab võimaluse ka neid aspekte õppekavades laiemalt avada. Huvitava aspektina toodi mitmetes õppekavades välja just 4–5-aastaste laste eeldatavate tulemuste juures, et on kasvanud eelistus mängida samast soost mängukaaslasega. Martin ja Fabes (2001) ning Rose ja Rudolph (2006) kinnitavad, et lapsed suhtlevad 4–5-aastaselt enamasti samast soost mängukaaslasega ja vaid 15% ajast mängitakse vastassoost seltsilisega. Rose ja Rudolph (2006) lisavad, et samast soost kaaslastega mängimine tugevdab omakorda nendevahelisi sõprussuhteid. 4–5-aastaste laste puhul on õppekavades kõige rohkem välja toodud samuti rollimängu. Selles vanuses pööratakse tähelepanu rollisuhtluse kasutamisele, rollide võtmisele ja jätkamisele. Koosmängu puhul on õppekavades selle vanuse juures välja toodud lühiajaline osalemine mängus koos eakaaslasega ilma täiskasvanuta sekkumiseta. Samuti on 4–5-aastase lapse puhul peetud oluliseks reeglite järgimist.

Õppekavade kõige vanema vanusegrupi ehk 6–7-aastaste laste eeldatavad mänguuskuste tulemused näitavad, et nii sõnastus kui ka maht on õppekavati suhteliselt sarnased, mis ühtivad koolieelse riikliku õppekava (2008) tulemustega. Õppekavadest sai autor teada peamised aspektid, millele vanusepõhiselt tähelepanu pööratakse ning mis on aluseks õpetajatele ja eripedagoogidele lapse arengu hindamisel ja edasise arendustöö kavandamisel.

6–7-aastaste laste puhul pööratakse õppekavades kõige rohkem tähelepanu emotsionaalsele tasakaalule ja oma tunnetega toimetulekule. Teisena on välja toodud koostegevus eakaaslasega ja kolmandal kohal on rollimäng.

Teise uurimisküsimusega soovis autor teada milliseid aspekte õpetajad ja eripedagoogid laste mänguuskuste hindamisel ja arendamisel oluliseks peavad. Vastajate arvates on mäng ja sotsiaalsed oskused suures osas seotud ja seega peeti mänguuskuste arendes oluliseks ka sotsiaalseid oskusi (Coelho *et al.*, 2017; Furman & Hartup 1979; Howes, 1980; Rubin, 1989; Saar, 1997). Enamus vastajatest (69,4%) olid saanud mänguuskuste teemalisi koolitusi vaid tasemeõppes. Lisaks sellele hindas kõikide vastanute hulgast teadmisi oma mänguuskuste kohta piisavaks 80,6%, kuid 19,4% nimetas oma teadmisi mänguuskuste kohta pigem nõrgaks. Vastajad nimetasid enim mänguuskuste hindamiseks kasutatava materjalina “Üldoskuste areng koolieelses eas” (Kulderknap, 2009) ja teisena lasteaias olemasolevaid materjale. Sellekohane info, missugused materjalid on hetkel lasteaedades olemas ja kasutusel, autoril puudub. Küsitluse vastajad tõid välja, et hindavad enda pädevust laste mänguuskuste arendamisel pigem kõrgeks (25%), keskmiseks (72%) või pigem madalaks (3%). Vastuste hulgas esines ka variant “kõrge”, kuid oma mänguuskuste hindamise taset ei märkinud kõrgeks ükski vastanud õpetaja ega eripedagoog. Sellest võib järeldada, et õpetajad vajaksid mänguuskuste hindamise ja arendamise pädevuse tõstmisel lisatuge koolituste või abistavate materjalide toel.

Kolmanda uurimisküsimusega soovis autor teada, millised on praktikute hinnangud ja soovitud magistritöö käigus koostatud vaatlusprotokolli kohta. Ekspertide tagasiside hulgas oli juhitud tähelepanu nii sõnastuse täpsustamisele kui ka mõningate sisuliste muudatuste tegemisele. Ekspertide hinnanguid võeti arvesse osaliselt ja vaatlusprotokolli viidi sisse ettepanekuid ja kriitikat arvestades mõningad muudatused ning tehti vajalikud täiendused. Ekspertihinnangute kohaselt on tegevusuuringu käigus valminud lapse mänguuskuste vaatlusprotokoll tõhus abivahed lapse mänguuskuste taseme kaardistamiseks. Eriti kõrgelt hindasid protokolli just lasteaiaõpetajatest eksperdid-praktikud, kelle arvates on tegevusuuringu käigus valminud protokollist kasu lapsele individuaalsuse kaardi, koolivalmiduskaardi või kokkuvõtte ja iseloomustuse koostamisel, aga ka edasise arendustöö planeerimisel ja mänguuskuste õpetamisel. Lisaks tõi üks ekspert (Õp1) välja, et vaatlusprotokolli abil saab palju infot laste mängu kohta ning teine ekspert (Õp2) lisas, et süsteemsema mängu uurimiseks on vahend abiks nii algajale kui ka kogunud õpetajatele. Samuti tõid eksperdid välja, et vahendile annab lisaväärtust asjaolu, et mänguuskuste hindamiseks ei ole kuigi palju kättesaadavat materjali.

Käesoleva uurimuse tulemusi ei saa üldistada kogu populatsioonile, sest analüüsitud õppekavasid oli 16, küsimustikule vastanud õpetajate ja eripedagoogide arv 36 ning kaasatud eksperte vaatlusprotokoll hindamiseks neli. Tegevusuuringu tulemusena valmis laste mänguuskuste hindamise vaatlusprotokoll. Edaspidi vahendi praktilise kasutamise järel võivad õpetajate ja eripedagoogide tagasiside põhjal selguda vaatlusprotokoll parendamist vajavad aspektid.

Magistritöö tugevuseks on tegevusuuringu käigus valminud praktiline vahend laste mänguuskuste süsteemsemaks kaardistamiseks ja hindamiseks. Abivahendit saavad kasutada nii lasteaiasõpetajad kui ka lasteaedades töötavad eripedagoogid. Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008) sätestab, et mäng on lapse arengu alus ja kõiki üldoskuste valdkondi toetatakse lasteaias läbi mängu. Õpetaja ning eripedagoog peavad oma töös lähtuma lapse individuaalsest arengust, tema võimekustest ning kavandama edasist arendustööd lapse oskustest lähtuvalt (Barton, 2016; Lifter *et al.* 1993). Kuna mäng vajab tihti täiskasvanupoolset suunamist ja tuge, peab lasteaias töötav meeskond toetama lapse tugevusi ja märkama arendamist vajavaid külgi (Häidkind & Oras, 2016). Lapse arengu tõhusamaks toetamiseks peab õpetaja tegema materjali ja abi pakkumisel teadlikke valikuid (Plummer, 2008). Õpetajate valikud lapse mänguuskuste arengu toetamisel on lähtuda õppekavade eeldatavatest tulemustest, võtta aluseks läbitud koolitused, kasutada erialakirjandust või muid toetavaid materjale. Arvestades ekspert-arvamusi ja autori isiklikku töökogemust erinevates Tartu lasteaedades, soovib autor kinnitada mänguuskuste hindamisvahendite puudumist või vähesust ning selle vajalikkust. Kuna koolieelses eas on lapse põhitegevus mäng, siis on iga mänguuskuste hindamise vahend nii õpetajale kui ka lasteaias töötavale eripedagoogile suureks toeks. Lapse arengu tõhusam jälgimine ja hindamine annab õpetajale ja eripedagoogile laialdasemad võimalused põhjalikumaks märkamiseks, sekkumiseks ja arendustöö planeerimiseks.



## **Tänu sõnad**

Täna oma juhendajaid Madli Vahtramäed ja Pille Häidkindi sisuka ja põhjaliku tagasiside ja edasiviivate nõuannete eest. Samuti täna kõiki lasteaedade juhte, kes olid nõus jagama oma õppekava ning edastasid õpetajatele ning eripedagoogidele küsimustiku. Täna kõiki õpetajaid ja eripedagooge, kes leidsid aega, et vastata küsimustikule. Olen siiralt tänulik lasteaiaõpetajatele, kes olid nõus ekspertidena testima vaatlusprotokolli tööversiooni ja seejärel andma tagasisidet. Aitäh Ülle Kuusikule ja Astra Schultsile, et leidsite võimaluse osaleda ekspertidena ja jagasite oma kogemusi, andes tööle laiaulatuslikuma mõõtme. Kõige suurema tänu võlgnen oma perekonnale, kes on mind igal sammu toetanud ja minu valikuid mõistnud.

## **Autorsuse kinnitus**

Kinnitan, et olen koostanud ise käesoleva lõputöö ning toonud korrektselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

Kuupäev: 15.05.2019

## Kasutatud kirjandus

- Aljes, K., & Allas, M. (2018). *Vaatlusmõõdiku koostamine lasteaiaõpetaja poolt läbiviidavate õppemängude tegevuste hindamiseks*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Alushariduse raamaõppekava (1999). *Riigi Teataja 15.10.1999 nr 315*. Külastatud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/77809>.
- Barton, E., & Wolery, M. (2008). Teaching Pretend Play to Children with Disabilities a Review of the Literature. University of Oregon Mark Wolery Vanderbilt University. *Topics in Early Childhood Special Education*, 109–125.
- Barton, E. (2016). Critical Issues and Promising Practices for Teaching Play to Young Children with Disabilities. In B. Reichow, B. A. Boyd, E. E. Barton., & S. L. Odom (Eds.), *Handbook of early childhood special education*, 267–286.
- Brotherus, A., Hytönen, J., & Krokfors, L. (2001). Õpetamine esi- ja algõpetuses. *Esi- ja algõpetuse didaktika* (lk 98–145). Tallinn: TPÜ Kirjastus.
- Bruce, T. (2018). The importance of play. *The Child's Curriculum: Working with the Natural Voices of Young Children*. Oxford: Oxford University Press, 2018.
- Butterworth, G., & Harris, M. (2002). Sümbolised representatsioonid mängus ja joonistustes. *Arengupsühholoogia alused* (lk 192–222). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Chia-Yen, T. (2017). How Taiwanese Preschool Educators View Play and Apply It in Their Teaching. *International Education Studies*, 152–159.
- Coelho, L., Torres, N., Fernandes, C., & Santos, A. (2017). Quality of Play, Social Acceptance and Reciprocal Friendship in Preschool Children. *European Early Childhood Education Research Journal*, v25, n6, 812–823.
- Crick, N. R., & Dodge, K. A. (1994). A Review and Reformulation of Social Information Processing Mechanisms in Children's Social Adjustment. *Psychological Bulletin*, 115, 74–101.
- Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play. Toward a Philosophy and a Definition of play. *Journal of Play*, 6(2), 214–233.
- Elkonin, D. (2006). Lapseea püühilise arengu periodiseerimise probleemidest. A. Tiko (Koost), *Klassikalisi artikleid vene arengupsühholoogiast*, 49-70. Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Eripedagoogi kutsestandard (2018), tase 7. *Sihtasutus Kutsekoda*. Külastatud aadressil: <https://www.kutsekoda.ee/et/kutseregister/kutsestandardid/10683307>.

- Furman, W., D., & Hartup, W. (1979). Rehabilitation of Socially Withdrawn Preschool Children through Mixed-Age and Same-Age Socialization. *Child Development*, 50, 915–922.
- Galinskaja, H. (1974). Koolieelsest kasvatuses lasteasutuses: programm ja juhendid / *Eesti NSV Haridusministeerium*. Tallinn: Valgus.
- Gardner, F., & Shaw, D. S. (2008). Behavioral problems of infancy and preschool children (0–5). In M. Rutter, D. Bishop, D. Pine, S. Scott, J. Stevenson, E. Taylor, A. Thapar. *Rutter's child and adolescent psychiatry*, 882–893.
- Goldstein, J. (2012). *Play in Children's Development, Health and Well-Being*. Brussels: Toy Industries of Europe.
- Gordon, T., & Burch, N. (2006). Probleemide ennetamine keskkonna kohandamise abil. M. Kiisler (Toim), *Õpetajate kool*. Tartu: OÜ Väike Vanker
- Gorkin, E. (2009). *Sümboolse mängu testi sooritus 2–3-aastastel Eesti lastel*. Magistritöö. Tartu Ülikool.
- Greenwood, D. J., & Levin, M. (2007). *Introduction to Action Research: Social Research for Social Change (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE
- Hana, N., & Petrů, P-B. (2017). From the Theory of Play into the Practice in Kindergarten: Verification of the Original Didactic Toys for Preschool Children. *Acta Technologica Dubnicae*, 25–44.
- Häidkind, P., Schults, A., & Palts, K. (2018). 3–4aastaste eesti laste üldoskuste tase kolme hindamisvahendi alusel. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, nr 6(1), 179–214.
- Häidkind, P., & Oras, K. (2016). Kaasava hariduse mõiste ning õpetaja ees seisvad ülesanded lasteaedades ja esimeses kooliastmes. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, 4 (2).
- Häidkind, P., & Villems, K. (2013). Hindamine, arengukeskkonna kohandamine ja õppekasvatustegevus. P. Häidkind, K. Palts, J. Pillmann, K. Ennok, K. Villems, T. Peterson (Koost.), *Lapse arengu hindamise ja toetamise juhendmaterjal koolieelsetele lasteasutustele* (lk 35–41). Tartu: Haridus-ja Teadusministeerium.
- Jakobson, E. (2004). Õpikeskkonna kujundamine. E. Sepp (Toim.), *Õppe- ja kasvatustööst I kooliastmes*. Tallinn: Kirjastus Argo.
- Jürimäe, M., & Treier, J. (2008). *Õppekavad ja lasteaed*. Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Karindi, K., & Tamm, R. (2019). *Lasteaiaõpetajate ja eripedagoogi koostöö erivajadustega laste üldoskuste arengu toetamisel*. Magistritöö. Tartu Ülikool.
- Kivi, L., & Sarapuu, H. (2005). Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat. Tartu: Atlex.

- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008). *Riigi Teataja* 29.05.2008 nr 87. Külastatud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/12970917>.
- Kuusik, Ü. (2004). *Arenguhälvetega koolieelikute mäng, joonistamine ja kõnetegevus*. Magistritöö. Tartu Ülikool.
- Laherand, M. (2008). *Kvalitatiivne uurimisviis*. Tallinn: Infotrükk.
- Leppik, P. (2004). *Lapse ja tema mõtlemise arendamine*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Lewis, J. M. (1993). Childhood Play in Normality, Pathology and Therapy. *American Journal of Orthopsychiatry*, vol 63 (1), 6–15.
- Lifter, E., Avery, A., & Sulzer, A. (1993). *Teaching Play Activities to Preschool Children with Disabilities: The Importance of Developmental Considerations*.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2012). The Impact of Pretend Play on Children's Development: A Review of the Evidence. *Psychological Bulletin*.
- Löfström, E. (2011). *Tegevusuuringu käsiraamat*. Archimedes.
- Martin, C. L., & Fabes, R. A. (2001). The Stability and Consequences of Young Children's Same-Sex Peer Interactions. *Developmental Psychology*, 37(3), 431–446.
- Miller, E., & Almon, J. (2009). Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school. *The Education Digest*, 75, 42–45.
- Mänd, M. (2003). Lasteaiaõpetaja käsiraamat. Õppe- ja kasvatustööst kuni kolmeaastaste lastega. *Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus*. Tallinn: REKK trükikoda.
- Myers, C.-L., McBride, S.-L., & Peterson, C.-A. (1996). Transdisciplinary, Play-Based Assessment in Early Childhood Special Education: An Examination of Social Validity. *Sage Journals*.
- Niilo, A., & Kikas, E. (2008). Mäng. E. Kikas (Toim). *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas*, (120–137). Tartu: TÜ Kirjastus.
- Nugin, K. (2013). Keskkonna loomine. K. Nugin (Toim), *Üldõpetuse rakendamine lasteaias* (84–96). Tartu: AS Atlex.
- Padrik, M., & Hallap, M. (2016). *Kommunikatsioonipuuded lastel ja täiskasvanutel: märkamine, hindamine ja teraapia*. Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Partem, M. (1932). Social Participation among Pre-School Children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27, 243–269.
- Peterson, T. (2009). Koolieelse lasteasutuse õppe- ja kasvatustöö korraldamine. Õppe- ja kasvatustegevuse korraldus. Kulderknup, E. (Toim). *Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus*. Tallinn: Studium.

- Plummer, D. (2008). *Social Skills Games for Children. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.*
- Pramling Samuelsson, I., & Asplund Carlsson, M. (2008). The Playing Learning Child: Towards a Pedagogy of Early Childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6), 623–641.
- Reima, V. (1922). Mäng kasvatusvahendina. L. Ploompuu-Vesterinen (Toim) *Kodu ja kasvatus III*. Eesti Karskusseltside Kesktöimkonna Kirjastus.
- Rohtla, A. (1967). *Mäng. Vaimne kasvatus (17)*. Tallinn: Eesti NSV Ministrite Nõukogu Riikliku Kõrgema ja Keskerihariduse Komitee.
- Rose, A. J., & Rudolph, K. D. (2006). A review of sex differences in peer relationship processes: Potential trade-offs for the emotional and behavioral development of girls and boys. *Psychological Bulletin*, 132(1), 98–131.
- Rubin, K.-H. (1989). The Play Observation Scale. *University of Waterloo*.
- Saar, A. (1997). *Laps ja mäng*. Tallinn: Ekk Trükikoda.
- Smirnova, E.-O., & Gudareva, O.-V. (2017). The State of Play Activity among Today's Preschoolers. *Journal of Russian & East European Psychology*, vol. 54, no. 3, 252–270.
- Smith, P.-K., Cowie, H., & Blades, M. (2008). *Laste arengu mõistmine*. Tallinna Ülikool. TLÜ Kirjastus.
- Spivakovskaja, A. (1986). *Mäng on tõsine asi*. Tallinn: Valgus.
- Strebeleva, J. (2010). Laste arendamine ja õpetamine didaktiliste mängude abil. *Eripedagoogi käsiraamat*. Tartu: Atlex.
- Tervisekaitsenõuded koolieelses lasteasutuses tervise edendamisele ja päevakavale (2010).  
Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/13360326>
- Tuuling, L. (2009). *Mäng ja lapse areng*. TLÜ Rakvere kolledž. Külastatud aadressil: <https://www.tlu.ee/opmat/rk/2009/Lehte%20Tuuling%20%20RKA6022%20ME4ng%20ja%20lapse%20areng/4.%20teema/MANGU%20JUHINDAMINE.pdf>
- Ugaste, A. (2017). Laps ja mäng. K. Nugin, T. Õun (Koost), *Õppe ja kasvatustegevus lasteaias*. T. Tartu: Atlex.
- Ugaste, A. (2005). Laps ja mäng. Laps ja lasteaed. L. Kivi., &., H. Sarapuu (Koost), *Lasteaiaõpetaja käsiraamat*. Tartu: Atlex.
- Ugaste, A., Tuul, M., & Väik, T (2009). Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine. Ülduskuste areng koolieelses eas. Kulderknup, E. (Toim). *Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus*. Tallinn: Studium.

- Vickerius, M., & Sandberg, A. (2006). The significance of play and the environment around play. *Early Child Development and Care*, 176 (2), 207–217.
- Vinogradova, I.-A., Ivanova, E., Savenkova, T., & Tsaplina, O. (2017). Research into the Play Competences of Children of Senior Pre-School Age. *European Journal of Contemporary Education*, v6 n4, 808–816.
- Võgotski, L. (2016). *Laste loovus ja kujutlusvõime. Mäng ja selle osa lapse psüühilises arengus*. Tallinn: TLÜ Kirjastus.
- Õpetaja kutsestandard (2018), tase 6. *Sihtasutus Kutsekoda*. Külastatud aadressil: <https://www.kutseregister.ee/ctrl/et/Standardid/exportPdf/10494424>
- Õun, T. (2005). Koolieelse lasteasutuse kvaliteedi hindamine. K. Henno (Toim), *Laps ja lasteaed*, 128–153. Tartu: Atlex AS.

# Lisad

## Lisa 1. Küsimustik õpetajatele ja eripedagoogidele

Lgp koolieelse lasteasutuse pedagoog ja lasteaias töötav eripedagoog!

Olen Tartu Ülikooli eripedagoogika eriala magistriõppe üliõpilane Liina Järvsoo. Soovin oma lõputöö raames luua mänguoskuste vaatlusprotokolli, mis oleks abistavaks töövahendiks lasteaiaõpetajale ja lasteaias töötavale eripedagoogile. Järgneva küsimustiku kaudu kogun andmeid, kuidas mänguoskusi lasteaias õpetajate poolt hinnatakse ja arendatakse.

Palun Teil vastata küsimustikule, mille täitmine võtab aega umbes 10-15 minutit. Küsimustiku andmeid kasutan uurimistöös vaatlusprotokolli loomiseks. Kinnitan, et vastaja isikuandmeid ega lasteaia nime töös ei kasutata.

Sihtrühm: lasteaiaõpetajad ja eripedagoogid

Küsitluse eesmärk: olukorra kaardistamine

Küsitluse meetod: e-küsitlus

## Üldandmed

1. Millisel ametikohal lasteaias töötate?

*Küsimus on oluline hilisemaks lõputöö ning vaatlusprotokolli saamiseks Teie lasteaiale.*

- ☐ eripedagoog
- ☐ õpetaja

Nimetage, millises lasteaias töötate?

.....

2. Kui kaua olete lasteaias töötanud?

- ☐ 0-5 aastat
- ☐ 6-15 aastat
- ☐ 16 või rohkem aastat

3. Kas Teie haridustase vastab kvalifikatsiooninõuetele?

*Valige üks*

- ☐ vastab täielikult
- ☐ vastab osaliselt, õpingud on pooleli
- ☐ ei vasta



4. Palun loetlege, millised oskused kuuluvad Teie arvates õppekava valdkonna “mänguuskused” alla?

.....  
.....

5. Milliseid mänguuskuste koolitusi olete läbinud?

*Valige üks*

- ☐ tasemeõppe raames läbitud ained
- ☐ täiendkoolitus, soovi korral nimetage allpool

.....

6. Kuidas hindate oma teadmisi laste mänguuskuste kohta?

*Valige üks*

- ☐ nõrgad
- ☐ pigem nõrgad
- ☐ piisavad
- ☐ väga head

### **Mänguuskuste hindamine**

1. Tooge välja, milliseid meetodeid kasutate laste mänguuskuste hindamiseks?

.....

2. Millise tegevuse käigus hindate laste mänguuskusi?

*Valige üks või mitu*

- ☐ õppetegevuste ajal
- ☐ vabamängu ajal
- ☐ õues
- ☐ eripedagoogilise tegevuse ajal
- ☐ muu, nimetage allpool

.....

3. Kui sageli hindate laste mänguuskusi?

*Valige üks*

- ☐ 1 kord aastas
  - ☐ 2 korda aastas
  - ☐ iga kuu
  - ☐ muu, nimetage allpool
- .....

4. Mis eesmärgil hindate laste mänguoskusi?

*Valige üks või mitu*

- ☐ lapsevanemaga vestlemiseks
  - ☐ uuringu(te)le suunamiseks
  - ☐ õpetamise kavandamiseks
  - ☐ koolivalmiduskaardi täitmiseks
  - ☐ muul eesmärgil, palun nimetage allpool
- .....

5. Nimetage materjale, mis on aidanud Teil siiani laste mänguoskusi analüüsida?

*Valige üks või mitu*

- ☐ Üldoskuste areng koolieelses eas (Kulderknup, 2009)
  - ☐ Arengu jälgimise mäng (Rebane, Kirbits, Varik, 2010; 2016)
  - ☐ Õppimine ja õpetamine koolieelses eas (Kikas, 2009)
  - ☐ Laps ja lasteaed (Kivi, Sarapuu, 2005)
  - ☐ Lapsehoidja käsiraamat (Kraav, Kraav, Kruuda, Liiger, Pärn, 2017)
  - ☐ Mõtlemise kujundamisest arenguliste erivajadustega lastel (Sterbeleva, 2010)
  - ☐ Laste arendamine ja õpetamine didaktiliste mängude abil (Strebeleva, 2010)
  - ☐ lasteaias olemasolevad materjalid
  - ☐ muud materjalid, nimetage allpool
- .....

6. Missuguseid aspekte võtate arvesse mänguoskuste hindamisel?

*Valige üks või mitu*

- ☐ mänguvahendite valik ja kasutamine
- ☐ kaaslaste valik ja nendega koostöö tegemine

- ☐ reeglitest kinnipidamine ja kokkulepete arvestamine
- ☐ mängu lülitumise ja mängus püsimise oskus
- ☐ mängu kestvus ja katkemise põhjused
- ☐ probleemide lahendamise oskused
- ☐ mänguliikide mitmekesisus
- ☐ mänguideede pakkumine ja mängu algatamine
- ☐ vahendite loov ja paindlik kasutamine
- ☐ rolli valik ja rollist kinnipidamine
- ☐ soovin lisada, nimetage allpool

7. Millistel põhjustel võib lapse mänguoskuste tase olla eeldatavast erinev?

8. Kuidas hindate enda pädevust mänguoskuste hindamisel?

*Valige üks*

- ☐ madal
- ☐ pigem madal
- ☐ keskmine
- ☐ pigem kõrge
- ☐ kõrge

### **Mänguoskuste arendamine**

1. Kuivõrd on Teie arvates võimalik lapse mänguoskuste arengut lasteaias toetada?

*Valige üks*

- ☐ vähesel määral
- ☐ olulisel määral

2. Mida peate oluliseks 2-3 aastase lapse mänguoskuse arendamisel?

3. Mida peate oluliseks 4-5 aastase lapse mänguoskuse arendamisel?

.....

.....

4. Mida peate oluliseks 6-7 aastase lapse mänguoskuse arendamisel?

.....

.....

5. Märkige, milliste aspektide juures saate last lasteaia mänguoskuste arenemisel toetada?

*Valige üks või mitu*

- ☐ mänguvahendite valik ja kasutamine
  - ☐ kaaslaste valik ja nendega koostöö tegemine
  - ☐ reeglitest kinnipidamine ja kokkulepete arvestamine
  - ☐ mängu lülitumise ja mängus püsimise oskus
  - ☐ mängu kestvus ja katkemise põhjused
  - ☐ probleemide lahendamise oskused
  - ☐ mänguliikide mitmekesisus
  - ☐ mänguideede pakkumine ja mängu algatamine
  - ☐ vahendite loov ja paindlik kasutamine
  - ☐ rolli valik ja rollist kinnipidamine
  - ☐ soovin lisada, nimetage allpool
- .....

6. Mitu korda mängite koos lastega ühe kuu jooksul?

*Valige igast reast üks*

Mängu liik	ei mängi	1-5 korda	6-10 korda	igapäevaselt
esemelist mängu				
süžemängu				
ehitusmängu				
liikumismängu				

rollimängu				
didaktilist ehk õppemängu				

7. Kas on veel mõni mänguliik, mida lastega mängite?

Valige üks

- ☐ ei
- ☐ jah, nimetage allpool

.....

8. Kuidas hindate enda pädevust laste mänguoskuste arendamisel?

Valige üks

- ☐ madal
- ☐ pigem madal
- ☐ keskmine
- ☐ pigem kõrge
- ☐ kõrge

**Aitäh!**

## **Lisa 2. Vaatlusprotokolli tööversioon**

### **LAPSE MÄNGUOSKUSTE VAATLUSPROTOKOLL**

Lapse nimi..... vanus.....a.....k..... .

Vaatleja nimi.....amet.....

Ajavahemik.....

#### **Aspekt: Mängu algatamine**

- Algatab ise mängu
- Osaleb teie algatatud mängus
- Ootab teiste algatust
- Teeb ettepanekuid mängu algatamiseks
- Juhendab kaaslasi, näitab ette

#### **Aspekt: Vahendid**

- Tunneb huvi uue vahendi vastu
- Katsetab vahendiga erinevaid tegevusi
- Kasutab vahendit funktsioonipäraselt
- Asendab vahendi väliselt sarnase vahendiga
- Asendab vahendi väliselt erineva vahendiga
- Teeb ise mänguks vahendid
- Suudab vahendeid ette kujutada

#### **Aspekt: Mänguliik**

- Esemeline mäng
- Süžemäng
- Ehitusmäng
- Liikumismäng
- Rollimäng
- Õppemäng
- Lauamäng

#### **Aspekt: Rollis olemine**

- Võtab mängus lihtsa rolli
- Käitub rollile vastavalt
- Kõneleb rollile vastavalt
- Ütleb, mis rollis ta on

- Arendab loovalt mängu sisu
- Püsib valitud rollis
- Võtab talle antava rolli
- Väljendab tundeid rollist lähtuvalt

#### **Aspekt: Koostegevus kaaslastega**

- Mängib koos täiskasvanuga
- Mängib omaette
- Mängib kaaslasega kõrvuti
- Jälgib teist last/tema mängu
- Matkib teise lapse tegevust
- Vahetab teise lapsega mänguasju
- Teeb lühiajaliselt teise lapsega koostööd
- Osaleb 2-3 lapsega ühistegevuses

#### **Aspekt: Mänguala**

- Mäng lähtub ruumi/mänguala võimalustest
- Kasutab ruumi otstarbekohaselt
- Kujundab ise mänguala
- Räägib, miks ja kuidas kujundab mänguala
- Kujutab ette, et keskkond on midagi muud

#### **Aspekt: Kokkulepped**

- Lahkub mängust probleemi tekkimisel
- Lahendab probleeme füüsiliselt
- Kutsub täiskasvanu appi
- Pakub välja lahenduse
- Proovib läbi rääkida
- Kuulab ettepanekuid
- Teeb kompromisse
- Jääb endale kindlaks
- Annab järele

#### **Aspekt: Reeglid**

- Järgib täiskasvanu kehtestatud reeglit
- Reageerib teise lapse reegli rikkumisele
- Ütleb, mis läks valesti ja/või kuidas on õige tegutseda
- Osaleb reeglite koostamisel täiskasvanu toel

- Teeb ise reegleid mängu käigus
- Teeb reegleid enne mängu algust
- Teeb mängus oma reeglid

**Aspekt: Emotsioonid**

- Tunneb võidust rõõmu
- Soovib võita
- Näitab kaaslase suhtes empaatiat
- Kirjeldab oma tundeid
- Tuleb toime kaotusega

**Aspekt: Mängu kestus**

- Mäng kestis..... minutit
- Kui mäng katkes, siis mis põhjusel.....

**Kokkuvõte ja soovitused:**

.....

.....



### **Lisa 3. Kirjad ekspertidele**

#### **Kiri ekspertidele I**

**Lugupeetud .....**

Kirjutan hetkel Tartu Ülikooli eripedagoogika osakonnas oma magistritööd teemal „*Vaatlusprotokolli koostamine laste mänguoskuste hindamiseks koolieelses lasteasutuses*“. Magistritöös püstitatud eesmärk on kaardistada, kuidas määratletakse mänguoskusi lasteaedade õppekavades, kuidas laste mänguoskuste arengut õpetajate poolt hinnatakse ja toetatakse ning tulemustest lähtuvalt koostada mänguoskuste hindamiseks vaatlusprotokoll. Oma töös olen esitanud uurimisküsimused:

1. Millistele mänguoskuste aspektidele pööratakse lasteaedade õppekavades vanusepõhiselt tähelepanu?
2. Milliseid aspekte õpetajad laste mänguoskuste hindamisel ja arendamisel oluliseks peavad?
3. Millised on praktikute hinnangud ja soovitusel magistritöö käigus koostatud vaatlusprotokolli kohta?

Oma töö käigus olen analüüsinud Tartu lasteaedade õppekavades olevaid mänguoskuste valdkondi ja saanud lasteaiaõpetajatelt ja eripedagoogidelt vastused küsimustikule. Magistritöö kolmanda uurimisküsimuse raames vajan hinnatud praktikute ekspertarvamusi koostatud mänguoskuste hindamise vaatlusprotokollile. Ekspertgrupi tähelepanekud on olulised, et saaksin neid arvesse võttes koostatud vaatlusprotokolli täpsustada ja parendada. Vaatlusprotokoll on mõeldud abivahendiks lasteaiaõpetajale ning lasteaias töötavale eripedagoogile laste mänguoskuste paremaks hindamiseks ja arendustöö kavandamiseks.

Kui annate nõusoleku panustada vaatlusprotokollile tagasiside andmisega, siis ootan Teie nõusolekut esimesel võimalusel. Kui annate nõusoleku kasutada magistritöös oma nime, siis palun teavitage mind sellest. Kui nõustute vaatlusprotokolli hindama anonüümselt, siis palun luba avalikustada Teie tööalane staatus, ekspert-tase ja töökogemus (üldistades ning asutusi/töökohti nimetamata). Saades nõusoleku, saadan vaatlusprotokolli hiljemalt 18.04.2019 ja ootan tagasisidet hiljemalt 26.04.2019.

Kui Teil ei ole võimalik antud töös osaleda, palun teavitage mind esimesel võimalusel.

Heale koostööle lootma jäädes!

Lugupidamisega

Liina Järvsoo  
Tel +(372) 550 2640

Magistritöö juhendajad:

Eripedagoog Madli Vahtramäe

Madli.Vahtramae@gmail.com

TÜ eripedagoogika lektor Pille Häidkind

Pille.Haidkind@ut.ee

## Kiri ekspertidele II

Lugupeetud .....

Suur tänu, et olete andnud oma nõusoleku mänguuskuste vaatlusprotokolli tagasisidestamiseks ja ettepanekute tegemiseks.

Manusena on lisatud Tartu linna (16) õppekavade analüüsist ja lasteaias töötavatele õpetajate (29) ning eripedagoogide (7) küsimustiku vastustest lähtuvalt koostatud mänguuskuste hindamise vaatlusprotokoll koos kasutusjuhendiga.

Ootan Teie vastuseid alljärgnevatele küsimustele:

1. Kui lihtne oli vaatlusprotokolli täita?
2. Kas vaatlusprotokollis esines aspekte, mis jäid arusaamatuks?
3. Millised aspektid võiksid vaatlusprotokollis veel kindlasti kajastuda?
4. Soovin veel lisada..... .

**Ootan Teie tagasisidet hiljemalt 26.04.2019.**

Olulise panuse eest tänades!

Lugupidamisega

Liina Järvsoo  
Tel +(372) 550 2640

Magistritöö juhendajad:

Eripedagoog Madli Vahtramäe  
Madli.Vahtramae@gmail.com

TÜ eripedagoogika lektor Pille Häidkind  
Pille.Haidkind@ut.ee

### **Kiri ekspertidele III**

**Lugupeetud .....**

Juhendajate ettepanekul tuleb mul mänguuskuste vaatlusprotokolli tööversiooni sisse viia mõningad parandused ja täiendused. Seega saadan vaatlusprotokolli Teile hiljemalt esmaspäeva varahommikuks (22.04.2019). Arvestan Teie sooviga ja kasutan Teie antud soovitusi anonüümselt.

Samuti ootan seoses töö hilisema väljasaatmisega Teie tagasisidet 29.04.2019.

Olen väga tänulik Teie panuse eest!

Lugupidamisega

Liina Järvsoo

**Lugupeetud .....**

Juhendajate ettepanekul tuleb mänguuskuste vaatlusprotokolli tööversiooni sisse viia mõningad parandused ja täiendused. Seega vabandan, kuid saadan vaatlusprotokolli Teile lubatud tänase asemel homse päeva jooksul (19.04.2019). Samuti ootan seoses töö hilisema väljasaatmisega Teie tagasisidet 27.04.2019.

Olen väga tänulik Teie panuse eest!

Lugupidamisega

Liina Järvsoo

#### **Lisa 4. Ekspertide tagasisidevormid**

##### **Tgasisidevorm õpetajatele, vaatlusprotokolli testijatele**

Lugupeetud.....

Suur tänu, et leiate aega mänguoskuste vaatlusprotokolli väljatöötamisse panustada!

Manusena on lisatud Tartu linna lasteaedade (16) õppekavade analüüsist ja lasteaias töötavatele õpetajate (29) ning eripedagoogide (7) küsimustiku vastustest lähtuvalt koostatud mänguoskuste hindamise vaatlusprotokolli tööversioon.

Olen väga tänulik, kui Teie, igapäevaselt praktiseeriva ja pikaajalise kogemusega õpetajana, olete nõus katsetama vaatlusprotokolli vabamängu ajal. Palun katsetada vaatlusprotokolli ühe lapse mänguoskuste hindamiseks, et vahendi head küljed ja kitsaskohad paremini välja tuleksid. Selle raames oleks hea, kui leiaksite aega vaadelda ühe lapse kolme erinevat mängu. Aspektide kõrval on lahtrid. Ühe vaatluse märkmed lähevad ülevalt alla. Märkige ristiga need aspektid, mida näete konkreetse mängu vaatlusel, teised jäävad tühjaks. Järgmise vaatluse ajal saate märkida keskmisesse veergu ja kolmandal korral viimasesse. Vaatluskorrad võivad aset leida samal päeval või ka erinevatel päevadel, oluline on vaid, et vaatleksite sama last, situatsioonis, kus lapsel on aega mängida.

Pärast katsetamist vastake palun järgnevatele küsimustele:

1. Mis kellaaegadel vaatlesite lapse mängu?

1. kord .....-.....

2. kord .....-.....

3. kord.....-.....

2. Mitme päeva jooksul vaatlesite lapse mängu? .....

3. Kuivõrd mugav oli protokolli vaatluse ajal/kohe selle järel täita?

(ei olnud mugav 1- väga mugav 5)

1 2 3 4 5

4. Millisel juhul/põhjusel/eesmärgil Teie näeksite sellisel mänguoskuste vaatlusprotokollil oma töös rakendust? Palun märkige kõik võimalused.

.....

5. Kas niisugust hindamisvahendit oleks lasteaias vaja? (ei ole vaja 1 - on väga vaja 5)

1 2 3 4 5

6. Kas mõni sõna/aspekt jäi vaatlusprotokollis Teile praegu arusaamatuks? Milline?

.....

7. Nimetage, mis võiks Teie hinnangul vaatlusprotokollis veel kindlasti kajastuda?

.....

8. Soovin veel lisada ..... .

Olulise panuse eest tänades!

Lugupidamisega

Liina Järvsoo

Tel +(372) 550 2640

Magistritöö juhendajad:

Eripedagoog Madli Vahtramäe

Madli.Vahtramae@gmail.com

TÜ eripedagoogika lektor Pille Häidkind

Pille.Haidkind@ut.ee

## **Ekspertide tagasisidevorm II**

Lugupeetud.....

Manusena on lisatud Tartu linna (16) õppekavade analüüsist ja lasteaias töötavatele õpetajate (29) ning eripedagoogide (7) küsimustiku vastustest lähtuvalt koostatud mänguuskuste hindamise vaatlusprotokoll tööversioon.

Palun vaadake vaatlusprotokoll läbi ja vastake järgmistele küsimustele:

1. Kas Teie arvates kajastuvad vaatlusprotokollis kõik olulised mänguuskuste aspektid?  
Kui midagi on puudu, palun lisage siia .....
2. Kas kõikide aspektide sisu on arusaadavalt välja kirjutatud? Kui ei olnud, siis milline ja kuidas oleks Teie ettepanek .....
3. Kas aspektide sees olevate loetelude järgnevus on loogiline? Teie ettepanekud parandusteks .....
4. Kas vaatlusprotokollis on mõni aspekt liigne?  
.....
5. Millistes olukordades Teie näeksite sellisel mänguuskuste vaatlusprotokollil oma töös rakendust? Palun märkige kõik võimalused.  
.....
5. Kas mõni sõna/aspekt jäi vaatlusprotokollis Teile praegu arusaamatuks? Milline?  
.....
6. Nimetage, mis võiks Teie hinnangul vaatlusprotokollis veel kindlasti kajastuda?  
.....
7. Soovin veel lisada .....

**Ootan Teie tagasisidet hiljemalt 29.04.2019**

Olulise panuse eest tänades!

Lugupidamisega

Liina Järvsoo

Tel +(372) 550 2640

Magistritöö juhendajad:

Eripedagoog Madli Vahtramäe  
Madli.Vahtramae@gmail.com

TÜ eripedagoogika lektor Pille Häidkind  
Pille.Haidkind@ut.ee



## **Lisa 5. Mänguuskuste vaatlusprotokoll**

### **LAPSE MÄNGUOSKUSTE HINDAMISE VAATLUSPROTOKOLL**

#### **JUHEND**

Mänguuskuste hindamise vaatlusprotokoll on loodud Tartu Ülikoolis magistritöö raames. Vaatlusprotokolli koostamisel on võetud aluseks lasteaedade õppekavade analüüs, õpetajate ja eripedagoogide arvamused ning ekspertide hinnangud. Koostatud mänguuskuste hindamise vaatlusprotokoll on vanuste- ja mänguliikideülene abivahend õpetajale ja eripedagoogile lapse mänguuskuste taseme väljaselgitamiseks. Vaatlusprotokoll ei ole mõeldud lapsevanemale edastamiseks, vaid on abivahend arenguestluse pidamisel, kus õpetaja/eripedagoog saab sellele toetudes kirjeldada lapsevanemale tema lapse mänguuskuste taset ning arendamise võimalusi.

Ühe mänguepisoodi vaatlemine ja selle alusel järelduste tegemine on ekslik, sest lapse tegevus võib olla mõjutatud mõnest muust faktorist (nt lapsel ei ole mängimise meeleolu). Seetõttu on vaatluslehel oluline märkida lapse mänguuskuste aspekte ühe-kahe nädala jooksul kolmel korral (ühel või mitmel erineval päeval). Iga aspekti järel on kolm lahtrit, mis märgivad kolme erinevat vaatluskorda (ühe vaatluse andmed kogunevad ühte tulpa). Vaatleja märgib vaatlushetkel lapse soorituse korral aspekti kõrval olevasse lahtrisse „+“ olukorra kaardistamiseks (märgitakse vaid need aspektid, mida mängu vaatlusel on märgata). Kui juhtub, et vaatluslehel ei ole vajalikku aspekti nimetatud või kui oleks soov situatsiooni täpsemalt kirjeldada või olulisi nüansse välja tuua, siis selleks on mõeldud kommentaaride lahter.

Taustainfo, mis võib lapse mängu mõjutada, on nt kakskeelsus, rühma/lasteaia vahetus, erivajadused, eelnevate mängukogemuste vähesus, kõne mahajäämus või puudumine, spetsiifilised huvid, kodused tingimused, tõrjutus kaaslaste poolt. Kõiki mõjutavaid tegureid hindab vaatleja vastavalt olukorrale lähtudes vaadeldavast lapsest, need märgitakse lahtrisse “Kommentaariid”. Järeldusi lapse mänguuskuste taseme kohta tehakse pärast vaatluste läbiviimist ja taustainfo kogumist. Planeeritavad tegevused ja soovitusel arendustööks märgitakse lahtrisse “Kokkuvõte ja soovitusel”.

**Lapse nimi ja vanus:**  
**Vaatleja nimi ja amet:**  
**Kuupäevad:**  
**Vaatluse koht:**

ALGATAMINE			
Ootab teiste algatust			
Osaleb teiste algatatud mängus			
Algatab mängu			
Teeb ettepanekuid mängu arendamiseks			
Jagab kaaslastele korraldusi			
Õpetab kaaslast, kuidas mängus käituda			

VAHENDID			
Tunneb huvi uue vahendi vastu			
Katsetab vahendiga erinevaid tegevusi			
Kasutab vahendit funktsioonipäraselt			
Asendab väliselt sarnase vahendiga			
Asendab väliselt erineva vahendiga			
Teeb ise mänguks vahendid			
Suudab vahendeid ette kujutada			

MÄNGULIIK			
Esemeline mäng			
Süžee mäng			
Ehitusmäng			
Liikumismäng			
Rollimäng			
Õppemäng			
Lauamäng			

ROLLID			
Võtab lihtsa rolli			
Võtab keerulise rolli			
Tegutseb rollile vastavalt			
Nimetab enda rolli			
Arendab mängu sisu			
Püsib valitud rollis			
Võtab talle antava rolli			
Väljendab tundeid rollist lähtuvalt			

KAASLASED			
Mängib koos täiskasvanuga			
Mängib omaette			
Mängib kaaslasega kõrvuti			
Jälgib teist last/tema mängu			
Matkib teise lapse tegevust			
Teeb lühiajaliselt koostööd (märkida minutites)			
Osaleb teise lapsega ühistevõttes			
Vahetab teise lapsega mänguasju			
Suhtleb mitteverbaalselt			
Suhtleb verbaalselt			
Peamised mängukaaslased on:			

Kommentaariid:

MÄNGUALA			
Arvestab mängus ruumi ja keskkonda			
Kujundab ise mänguala			
Räägib, miks/kuidas kujundab mänguala			
Kujutab ette, et ruum on midagi muud			
Kasutab ruumi otstarbekohaselt			

EMOTSIOONID			
Lahendab konflikte verbaalselt			
Lahendab konflikte füüsiliselt			
Solvub, tõstab häält			
Soovib võita			
Tunneb võidust rõõmu			
Tuleb toime kaotusega			
Nimetab põhiemotsioone			
Näitab kaaslaste suhtes empaatiat			
Pegeldab oma käitumise ja kõnega erinevaid tundeid			

KOKKULEPPED			
Lahkub mängust probleemi tekkimisel			
Lahendab probleeme füüsiliselt			
Kutsub täiskasvanu appi			
Pakub välja lahenduse(d)			
Proovib kaaslastega läbi rääkida			
Kuulab kaaslaste ettepanekuid			
Teeb kompromisse			
Jääb endale kindlaks			
Annab järele			
Järgib täiskasvanu kehtestatud reeglit			
Reageerib teise lapse reegli rikkumisele			
Ütleb, mis läks valesti ja kuidas on õige tegutseda			
Osaleb kokkulepete koostamisel täiskasvanu toel			
Teeb kokkuleppeid mängu käigus			
Teeb tegutsemiskokkuleppeid enne mängu algust			
Loob mängus oma reeglid			

KESTUS			
Mänguepisoodi kestus (märkida minutites)			
Mängu katkemise põhjus			
1.			
2.			
3.			

**Kokkuvõte ja soovitused:**

Kommentaarid:

## **Lisa 6. Kiri lasteaedade juhtidele**

### **Lugupeetud kolleegid, Tartu LA direktorid ja õppealajuhatajad!**

Kirjutan sel kevadel Tartu Ülikoolis, eripedagoogika osakonnas oma magistritööd teemal „*Vaatlusprotokolli koostamine laste mänguoskuste hindamiseks koolieelses lasteasutuses*“.

Magistritöös püstitatud eesmärk on kaardistada, kuidas määratletakse mänguoskusi lasteaedade õppekavades, kuidas laste mänguoskuste arengut õpetajate poolt hinnatakse ja toetatakse ning koostada mänguoskuste hindamiseks vaatlusprotokoll.

Oma töös olen esitanud uurimisküsimused:

1. Millistele mänguoskuste aspektidele pööratakse lasteaedade õppekavades vanusepõhiselt tähelepanu?
2. Milliseid aspekte õpetajad laste mänguoskuste hindamisel ja arendamisel oluliseks peavad?
3. Millised on praktikute hinnangud ja soovitusel magistritöö käigus koostatud vaatlusprotokolli kohta?

Esmalt soovin analüüsida Tartu lasteaedade õppekavades olevaid mänguoskusi. Seega vajan Teie abi ja luba, et kasutada teie maja õppekava oma uurimistöös. Kui olete nõus oma lasteaia õppekava jagama, siis palun saatke see manusesse lisatuna samale aadressile (liina@lepatriinula.ee).

Kinnitan, et uurimuses kasutatud andmeid ei levitata kolmandatele osapooltele ning töös ei kasutata lasteaedade nimesid. Andmeid kasutatakse mänguoskuste hindamiseks vaatlusprotokolli loomisel. Vaatlusprotokoll on abivahend lasteaiaõpetajale ja lasteaias töötavale tugispetsialistile laste mänguoskuste paremaks hindamiseks. Töö valmimisel edastan soovi korral mänguoskuste vaatlusprotokolli uurimistöös osalenud lasteaedadele.

Heale koostööle lootma jäädes!

Lugupidamisega

Liina Järvisoo

Ilmatsalu Lasteaed Lepatriinu

Tel +(372) 550 2640

## **Kiri lasteaedade õppealajuhatajatele**

### **Lgp kolleegid, Tartu LA õppealajuhatajad!**

Kirjutan sel kevadel Tartu Ülikoolis, eripedagoogika osakonnas magistritööd teemal „*Vaatlusprotokolli koostamine laste mänguoskuste hindamiseks koolieelses lasteasutuses*“.

Magistritöö eesmärk on kaardistada, kuidas määratletakse mänguoskusi lasteaedade õppekavades, kuidas laste mänguoskuste arengut õpetajate poolt hinnatakse ja toetatakse ning koostada mänguoskuste hindamiseks vaatlusprotokoll.

Palun teie abi küsimustiku levitamisel oma asutuses. Küsitlusega soovin uurida, milliseid aspekte õpetajad ja eripedagoogid laste mänguoskuste hindamisel ja arendamisel oluliseks peavad.

Kinnitan, et magistritöös ei kasutata lasteaedade ega vastanud inimeste nimesid. Kogutud andmeid kasutan üldistatud kujul, et koostada mänguoskuste hindamiseks kasutajasõbralik vaatlusprotokoll. Magistritöö valmimise järel edastan selle koos mänguoskuste vaatlusprotokolliga küsitluses osalenud lasteaedadele.

Küsitluse täitmine võtab aega ligikaudu 10-15 minutit.

[https://docs.google.com/forms/d/1iJiLHwKc0VPcHZO7GvDDmt1thGujs2V7JEtB3jikt\\_8/edit](https://docs.google.com/forms/d/1iJiLHwKc0VPcHZO7GvDDmt1thGujs2V7JEtB3jikt_8/edit)

**Täidetud küsitlusi ootan tagasi hiljemalt 30.03.2019.**

Küsimuste tekkimisel on võimalik minuga ühendust võtta:

Liina.Jarvsoo@gmail.com või telefoni teel (+372) 550 2640

Tänades ja heale koostööle lootma jäädes!

Lugupidamisega

Liina Järvsoo

Ilmatsalu Lasteaed Lepatriinu

Tel (+372) 550 2640

Magistritöö juhendajad:

Eripedagoog Madli Vahtramäe

Madli.Vahtramae@gmail.com

TÜ eripedagoogika lektor Pille Häidkind

Pille.Haidkind@ut.ee

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Liina Järvsoo

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

Vaatlusprotokolli koostamine laste mänguoskuste hindamiseks koolieelses lasteasutuses,

mille juhendajad on Madli Vahtramäe ja Pille Häidkind,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

*Liina Järvsoo /allkirjastatud digitaalselt*

**15.05.2019**